定价8.8RMB 2005 1月号
总第63期

数字化用户 游戏日

2005年1月1日出版
定价8.8元人民币
国际标准刊号 ISSN 1009-0843
国内统一刊号 CN51-1576/TN
www.gameday.com.cn
邮发代号62-99
免费咨询电话：8008864689

合金装备3全隐藏要素解析
解读王牌空战5
永恒传说ONLINE



随书赠送 SNAKE 军用身份识别牌

10000元大奖期期送
奖 PSP NDS 各四台

最速攻略 重生传说

46页 豪华攻略特辑
剧情小说/全地图/全道具/全装备/全怪兽捕捉地图

勇者斗恶龙VIII

DOA实战格斗技巧真人教学
手把手教你防身术

隐藏要素全公开
高达VSZ高达

Riviera
约束之地



波斯王子
武者之心图文对照攻略

龙珠
全新漫画式攻略

J联盟实况足球
亚洲冠军联赛

新年特别企画
游戏日嘉年华

ISSN 1009-0843
01
9 771009 084001



WWW.PSOBB.COM.CN
即将公测
PHANTASY STAR ONLINE Blue Burst™
梦幻之星在线蓝色脉冲
SEGA
© SEGA 2000,2004
千壹游戏
1001GAME.COM
www.1001game.com
ZARVA 朝华娱乐
客服电话：021-62489000
客服信箱：CS@PSOBB.COM.CN

1 游戏日
2005年1月号 总第63期

健康游戏忠告
抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

本期封面：妖狐



■卷首特辑■

《游戏日》编辑部贺岁企画！群魔乱舞！胡言乱语！异想天开！！

游戏日嘉年华 2

■最速攻略■

重生传说 17

高达vsZ高达 20

梦幻之星 onlineBB 22

■强挡攻略■

波斯王子~武者之心 24

龙珠Z~武道会3 36

■掌机攻略■

龙珠~小悟空的大冒险 30

Riviera~约束之地 40

■尽在掌握■

J联盟·亚洲冠军联赛 58

平成经理的ML之路 62

■Xbox~精彩■

死或生极限版~冬季清凉女装秀 64

功夫！~死或生实战防身术 68

Xbox问答 70

■极限研究■

合金装备3全隐藏要素解析 72

解读王牌空战5 76

金手指 79

■非主流■

格斗之王94 80

生化危机4 81

山脊赛车 82

新天魔界 84

超级玛里奥64DS 84

永恒传说 ONLINE 85

■才语游言■

才语游言 86

才语邮局 87

火星图库 90

画师访谈 91

2004年总目录 92

混沌谷 94

■卷尾攻略■

《游戏日》史上最大篇幅攻略特辑，比单行攻略本更出色！剧情小说、全地图、全道具装备中日文名称对照，独一无二！77只怪兽捕捉地点以及特殊怪兽组合

勇者斗恶龙8 96

~天空、海洋、大地&被诅咒的公主

■每月评述台■

两大掌机恶争霸主 三国无双重出江湖 142

数字化用户

主管四川省科学技术协会
主办四川电脑推广协会
电脑商情报社
《数字化用户》杂志社编辑出版
社址成都市营门口路民光商厦五层
邮编 610036
传真(028)87646606
编辑电话(028)87688333-505
编辑信箱 gameday@cbigroup.com
网址 http://www.gameday.com.cn
总编辑牛泊
主编许海龙
执行主编周博
责任编辑郑兆昕
编辑郑兆昕、付晓飞、詹繁、任超
发行总监秦风
市场策划刘丹
特约编辑 Cyberman(美国)
美术编辑陈颖、张小乐、梁镭耀
法律顾问四川联合律师事务所 申杰锋律师

客户服务
免费服务电话 8008864689
北京 010-62137523 李艳斌
成都 028-87688333-505
上海 021-64412101-8005 夏侯军勇
广州 020-87588518 陈勇平
广告许可证号蓉临广登字(2004)第0307号

国内刊号 CN51-1567/TN
国际刊号 ISSN 1009-0843
邮发代号 62-99
发行单位全国邮政局
零售全国各地书亭报摊
发行服务(028)87648981、87688333-533
邮购成都市营门口路民光商厦507室
邮编 610036
定价人民币 8.8 元
印刷单位四川蓝剑协力印务有限公司
刊期月刊
出版日期1月1日

游戲日 嘉年華



开幕词

各位领导，各位同志，各位观众，各位读者，大家好：

今年是我们努力奋斗，开拓创新的一年，今年是硕果累累，成绩不断的一年，在这里，我谨代表××、×××、×××（以下省略若干亲友）再次向大家表示最诚挚的谢意！

今年，在各级领导的关怀和正确指引下，在各位读者大神的全力呵护下，在全体同事的一次次逆天下，在日本游戏市场萎靡不振的情况下，在美军赖在伊拉克不走还处处挨黑枪的国际形势下，在祖国体育健儿在奥运会大胜而归的鼓舞下，在中国足球面临全面丢脸的不利局势下，本着不进则退、逆水行舟，熬夜一天也是熬，熬夜一月也是熬的精神，我们编辑部勇于拼搏、奋力进取，开拓创新，进行了一系列的调整，并且在 10 月成功对杂志进行了全彩的改版，确保了杂志的继续稳定发展。

2004 年个人收入继续保持吃饱我一个，饿不死家里小板凳的势头，依靠着吃饱就行的指导思想，在实际吃喝中贯彻能不多吃就不多吃，能不吃就不吃，能白吃就白吃，能骗吃就骗吃的原则，基本是可以顺利存活到下一个月，圆满地完成了发展目标。但是面临的困难和问题也很多，由于没有做好查清自己账目的任务，每月至少有 500 元以上的支出不能判明去向，直接导致了吃得比别人少，用得比别人少，但依然到月底要陷入财政危机的境况中，这一点要在新的一年里予以改进。

在这里要谴责几个别有用心的同事，不要在月底显示自己还有 3 位数的存款，须知人虽然是有自尊的但也是有限度的，想我这二十几年里勤勤恳恳，辛辛苦苦，认真做人，自认于心无愧，不料竟是如此下场，不由得悲从心起，不能自已！如今现实逼得我走投无路，唯有丧心病狂一途！在此正告心怀不轨之分子，下次再这样我就要打倒土豪分田地，到你们那里混吃喝（台下开始扔西红柿）！

有困难就有诱惑，在经济困难的关头更是如此，不良思想蜂拥而来，但我都先后坚决阻断了邪恶风潮的蔓延。在整个 2004 年度，我共打消抢劫银行念头 12 次（每月去领工资时都会有一次），打消伪造银行卡念头 9 次，打消被富婆包养念头 205 次，打消购买伪钞念头 45 次，打消把全部工资拿去买彩票念头 19 次，打消贪污买游戏款项念头 60 次（因每次买游戏的钱不超过 50），共计打消不良念头 350 次，成功的捍卫了游戏日编辑的尊严和立场。（众编：“但你今年合计朝我们借钱 308 次！”）

站在鸡年的曙光里回望猴年，猴年是我们艰辛奋斗的一年，锐意进取的一年。在今年里，总共加班通宵次数在 3 位数以上，其中有 4 次在出片前夜才拿到游戏开始攻略，并一边以金田一爷爷的名义发誓诅咒发行公司一边在 48 小时里成功通关，得到了同事们的一致赞誉。2004 年里，我利用业余时间刻苦学习，共计阅读漫画 55 部，另还包括山海经、搜神记、黑暗精灵三部曲等名著，自己的知识得到了进一步的提高，被同事们亲切的称呼为“门门懂，样样烂”，为杂志的各种专题制作累积了相当的素材（同事：“崔斯特是哪部作品的人哪？”答：“龙枪！”）。



最后，我们要展望新的一年。在新年里，我将继续贯彻不骄不躁，不屈不挠，专心致志玩游戏，一心一意写攻略的优良传统，并且对版式方面有新的觉悟，减少错别字，尽量明确自己的开销，尽量减少自己在饮食方面的开支，保证在不良手办、不良动画、不良书籍以及不良影片上面的开支，以一个健康，正常的心态面对即将到来的挑战。

下面，我将今天的问题再总结一下。我从三个方面来讲……（被西红柿扔下台去）

BIOHAZARD 生化狂想曲

“这生化危机 4，分明就是个 ACT 了嘛。”编辑们看着生化 4 的演示和试玩版不停的摇头，“还不如做个文字 AVG，按选项式往下走呢，就像恐怖惊魂夜那样！”“不，做成清版的 2D 横向 ACT！”“做成首领蜂那样的弹幕式射击游戏！”……
于是，在编辑们口水横飞的幻想中，为生化危机量身打造的各个转型版本出现了，也就是你接下来看到的东西……

勇者危机

这是浣熊市的深夜。我们的主角——一个黑发的少年，刚刚把生化危机通关，疲惫的关上 PS2，伸个懒腰正要睡觉，窗外却传来了一阵类似野兽的嘶吼。

“搞什么鬼？”少年朝窗外看了一眼，转身要去关灯的时候却听见“咔锵”一声，玻璃被人撞碎了，那个肇事的黑影冲进来就倒在地上喘气。“这是……？”少年迟疑的走过去，发现是一个满身血迹的军人。

“勇敢的少年啊……”那人很直白的说，“伟大的使命在远方召唤你！来，我已经不行了，你代替我作战吧！”

“你明明还很精神啊大叔！”

“那是幻觉，拜托你一定要拯救这个世界……你叫什么名字？”

“我？”

[输入主角名字，默认为三下真司]



“真司啊，世界即将灭亡，你一定要找到解救的办法……”

“为什么是我？”

“没有理由！命运挑选勇者是不需要理由的！”大叔递给真司一把手枪和一把小刀，“这个世界就交给你了……”

真司拿着小刀和手枪站起，想了想又蹲下去：“大叔，你不会就给我一把枪一把刀吧？又不是玩 MGS3 的 CQC！”

“放心吧，RPG 主角的常规武器不会有弹数限制！”

“不要这么不负责任啊大叔！”真司不知所措的大叫，“我一点准备都没有！为什么是我啊啊啊啊！”

“小伙子我欣赏你！现在拯救世界的勇者都流行这种‘身不由己被推上改变世界命运舞台’的模式！你们忧郁，你们迷茫，你们彷徨，你们沮丧，你们怀疑一切，你们逃避现实，你们一无是处，但是你们可以将世界的未来完全改变！”大叔很亢奋的一口气说出来，“虽然目前也流行‘最后英雄被迫消失在历史长河之中，真相永远隐藏在史书背后’，但是玩家会记得你们的！”

“喂喂？喂……我靠你居然死这么快！”

[真司对尸体执行“搜查”指令，获得药草一个]

房门打开了，被突然推到命运交叉路口的少年勇者走了出来，迎面就撞上了几个血淋淋的丧尸！画面一黑，战斗开始！

[真司对丧尸 A 实行手枪攻击！丧尸 A 的 HP 减少了 8 点！

丧尸 A 对真司实行抓咬攻击！真司 HP 减少 5 点！（众人：“打住！你丫想靠这个骗字数么！”）

丧尸 B 对真司实行抓咬攻击！真司 HP 减少 5 点！真司陷入濒死状态！]

“呃……？我不是主角吗？怎么会在这第一战就……唔！”真司跪在地上，“难道我是救世主果然只是个幻觉？”

“不要在意，这只是剧情战斗！”一个全副武装的士兵出现在战场上。

“哦哦，这就是传说中的 NPC 增援？你事后会不会加入啊？”

“一般来说，过于强力的 NPC 是不会加入的，而我就是‘过于强力的 NPC’的典型！”接着士兵话题一转，“小子，第一战是教学模式，来轻松的学习操作方法吧！按住 L1 可以瞄准，不要怕浪费时间，这是标准的回合制战斗！”

[丧尸被消灭了！真司获得 120 点经验值！LV UP！手枪熟练度提高！获得药草×1！]

“丧尸身上有药草？”不管了，当务之急是从这个 NPC 身上挖好处。

[真司对士兵执行“调查”指令]

“我叫卡洛斯，隶属安布雷拉佣兵部队，因为吉尔姐姐决定弃暗投明，现在一切的真相都清楚了，元凶就是安布雷拉！少年，如果活下来，记得要将它毁灭掉！”

“为什么是我？”

“我不能和你同行的，你的同伴是网络版的那几个家伙。去吧少年，你的征途是星辰大海！”

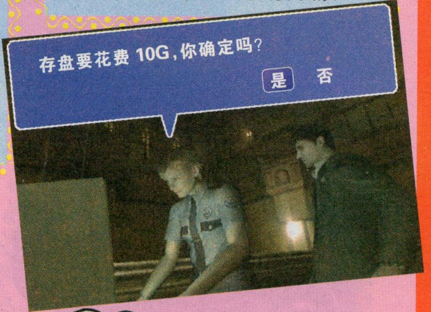
“靠，让我一个人去和外面的怪物拼？大哥，你无论如何要陪我一起去。”

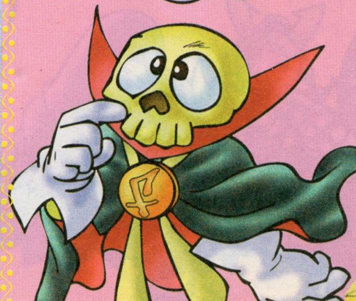
“我要想想怎样去拿解毒药。”

“边走边想啦老兄！”

“我要想想怎样去拿解毒药。”

“得，NPC 的台词说完了吗？”真司叹口气，远处火光熊熊。突然在街角传来了女子的呼救声，他脑子里冒出了一个名词：“女主角”，兴冲冲的朝那边跑了过去：“嘿，但愿那个 MM 是回复系的！”





生化危机校园回忆版

～燃烧的浣熊市～

“毕业的那天，在浣熊市警察局的女神像下，如果女孩子向你告白，就能获得永远的幸福！”

这是流传于浣熊市安布雷拉学院的一个古老传说，所有的学生都对此深信不疑，由于每年都会有众多学生在传说的地点告白，导致在毕业那天学生会不得不组织大批风纪委员在现场维持次序，并且告白的时间必须限定在5分钟以内，且需要提前一个月向学生会预约。

事实上，传说的地点每三年就会变换一个，具体的地点将由安布雷拉学院院长巴瑞公布。第一个传说的地点要追述到巴瑞毕业的时候，据说当时在学院内有一棵千年古树，因此“传说的树下”也就成为了恋人之间公开的秘密。不过巴瑞从来都没有收到过一个女生的邀请，反而在毕业那天，有一个瘦弱的一年纪学弟在树下向巴瑞告白……当天晚上，学院内传来了令人毛骨悚然的伐木声。第二天，清洁工人打扫校园的时候发现那棵传说的大树只剩下了树桩……该事件也成为安布雷拉学院建校50年来“七大不可思议事件”之首，被冠以“消失的古树”之名。五年之后，巴瑞再次回到安布雷拉学院，成为了学院史上最年轻的校长，他担任校长后所做的第一件事情就是宣布浣熊市大钟楼为新的传说之地，于是每年毕业的时候，又会有一大批学生蜂拥前往……继三年前市政厅前的大斜坡成为传说之地后，浣熊市警察局终于不幸中彩，尽管警员们极力反对，但是凭借巴瑞和警察局深厚的人脉，最后只好不了了之。

表面上，浣熊市一片和平宁静的气氛，可是一到夜晚就会有一些不为人知的怪物出没，知情者称呼它们为“丧尸”……为了消灭这些丧尸，保卫浣熊市的和平，一个被称为S.T.A.R.S华击团的秘密组织在暗中活跃着。S.T.A.R.S华击团的成员均是继承了降魔之血的少女，她们白天如同普通学生一样在安布雷拉学院上课，晚上则要执行消灭丧尸的危险任务。S.T.A.R.S华击团的最高领导就是安布雷拉学院的校长——“藤枝”巴瑞。

“真宫寺”吉尔，安布雷拉学院二年级生，S.T.A.R.S华击团主力战斗成员，学习、运动万能，是安布雷拉学院NO.1偶像，晚上睡觉时有数绵羊的习惯。

“神崎”克莱尔，安布雷拉学院二年级生，豪门“神崎”家族的独生女，运动神经优秀，在女生中很有人缘，每年情人节都会收到一卡车巧克力。

“红兰”瑞贝卡，安布雷拉学院一年级生，S.T.A.R.S华击团技术与医药方面的专家，对于各种药剂的调制有独到之处，另外还喜欢做一些随时会发生爆炸的危险试验。

“玛丽亚”艾达，安布雷拉学院三年级生，S.T.A.R.S华击团代队长，学院中最具人气的御姐，可惜对人冷淡，另外过去的经历一切不明。

“爱丽丝”雪丽，安布雷拉学院历史上最年少的一年级生，天才中的天才，是S.T.A.R.S华击团非常重要的特殊战斗成员。



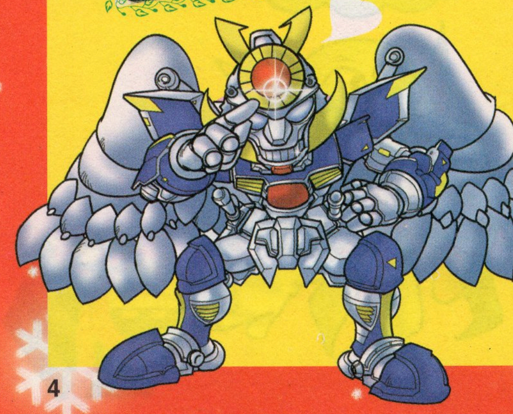


一直以来，五人组合的S.T.A.R.S华击团成功击退了丧尸的多次大规模袭击，但是，最近一段时间，丧尸的攻击变得频繁，而且声势更大，另外一些高等级丧尸如“舔食者”、“暴君”的出现也令S.T.A.R.S华击团十分被动。祸不单行的是，在S.T.A.R.S华击团内部，却出现了导致战斗力下降的不和谐音。为了应付眼前的不利局面，巴瑞从光辉学院调来了二年级生克里斯，担任S.T.A.R.S华击团队长一职，代号“大神”。同时转校而来的，还有克里斯的好友卡洛斯，他将担任S.T.A.R.S华击团情报部月组组长一职。

经过卡洛斯的调查，S.T.A.R.S华击团终于摸清了丧尸的大致组织构架。丧尸集团正式名称为“黑之巢会”，由会长威斯卡领导。黑之巢会下属四大分会，分别由四名骨干分子统帅，人称四大天王。说起威斯卡会长，其实和安布雷拉学院有莫大的联系。威斯卡之前和克里斯一样，都是光辉学院的学生，威斯卡比克里斯高一届，是克里斯非常尊敬的学长。威斯卡文体全能，是光辉学院里的风云人物，也是下届学生会长最有力的竞争者。在一年一度的光辉学院和安布雷拉学院联谊学院祭上，威斯卡大出风头，凭一己之力就压倒安布雷拉学院众多精英，在最后的“两人三脚”比赛中，威斯卡和克里斯配合默契，战胜了拥有“常胜不败”之名的风铃和阿丽莎组合，令光辉学院史无前例的获得了最后的优胜。此役之后，在巴瑞校长超人的手腕之下，被称作“浣熊市最大的背叛者”事件发生，威斯卡闪电般转校到安布雷拉学院，并担任学生会长一职。不过好景不长，半年之后，三年级的威斯卡连同学生会四名主力干部申请退学，至今下落不明。据私下流传的言论来看，此事件应该和巴瑞有莫大的关系……

克里斯自从担任S.T.A.R.S华击团队长之后，一直承受着巨大的压力。因为克里斯是一个不善于和女孩子相处的人，可是在安布雷拉学院内偏偏又有这样一条不成文的规定“男生回答女生问题的时候，时间绝对不能超过30秒”，所以每次克里斯和队员谈话的时候都会心跳加速，生怕自己回答错误或者超过了规定的时间。这种惶恐的心态令克里斯在执行任务时屡屡出错，最后竟然连号称“难攻不落的警察局”都沦陷为丧尸的领地。

在这种不利局面之下，对付女生颇有心得的卡洛斯替克里斯想出了一个好办法——打电话。只要克里斯不和女孩子面对面，反应神经还是相当优秀的，应付S.T.A.R.S华击团的刁蛮小姐们绰绰有余，何况还有卡洛斯在一边指导。这一方法果然取得了立竿见影的效果，S.T.A.R.S华击团战斗力迅速回复，很快就收复了“浣熊市警察局”阵地，并且成功俘获黑之巢会四大天王中的比利、利昂两人。然而，战斗才刚刚开始……





ZOMBIE MAKER
僵尸梦工厂
——美少女僵尸育成记

我，千年王国的一个普通僵尸。在上次与人类的对决中我与一个人类狭道相逢，成功的让他成为了一顿美味的午餐；但我怎么也没想到我吃掉的这个家伙居然就是人类的指挥官，然而这次对决就因为我的行动而改变了局势，王国获得压倒性的胜利，而我也由此获得了法老王阿纳塔利司的赏识，从一介平民成为了全国皆知的英雄僵尸……

一日，法老王突然把我叫到面前："在浣熊市的子民们正在与一个名为 STARS 组织激烈的对抗，我要派你去支援那里，没问题吧，我的勇士！""没有问题！""另外……你不是恋童癖吧？""当然不是。""那么还有一个重要的任务要交给你——你把这个女孩带去，她的未来就掌握在你的手中了。她是千年王国的新希望，你要用自己的一切让她顺利成长！"

于是，我带着这个叫丽丽的僵尸女孩前往浣熊市。

注：法老王阿纳塔利司是 CAPCOM 著名格斗游戏的"恶魔战士"中的角色。

4月1日 星期1 晴

经过 13 天的长途跋涉，终于和丽丽来到了浣熊市境内，几只丧尸犬把我们领到了临时头领舔食者处（我可是王国的英雄，就派几只破狗来迎接，怒！）。结果这个有眼不识泰山的家伙居然把我和丽丽安排在一个废弃的加油中心，还美名其曰那边很安全。食物供给也很抠门，连我自己的都不够，难不成还得我亲自出去猎食？

总之，一切都不如想像中的那么顺利，而头领暴君和副头领追踪者都出差办公去了，剩下的都是一群不可理喻的家伙。唉，等暴君和追踪者回来再说吧。

4月9日 星期2 雨

和丽丽已经来到浣熊镇已经一个多星期了，每天我都会花1小时教丽丽一些僵尸必备的捕食技巧，另外再用1小时让她自习由法老王撰写的《法老王的幸福生活》一书——让他了解到僵尸世界的生活也是有滋有味的。

之后的时间我会让她外出去寻找猎物，现在我只会让她去捕杀一些普通的小动物，兔、鸡之类的……当然我也会偷偷跟在她后面的，万一有什么危险我可不好向法老王交待。

这边的确比较安全，几乎没见到人类出现。唉，也好……



4月15日 星期1 雨

由于身体不适没有跟着丽丽一起外出。结果她回来的时候带回一个头部已被轰掉 1/4 的 Hunter，不久就一命呜呼了。临死前还叫我找一个名叫克里斯的 STARS 成员帮他报仇……

毕竟大家还算是同伴，我把他埋在了附近的荒地中，丽丽还在墓前立了一块木牌，上书"Hunder 叔叔之墓"。回去之后她嘴里倒是一直念叨着："克……里……斯，克……里……斯……"

4月16日 星期2 阴

出来这么久，丽丽还一直穿着刚出来那身衣服，估计再穿几天就得小了（僵尸的发育速度和人类不同）。正好天气不错，作为监护人让她打扮一下还是应该的，于是就和丽丽一起上街了。

逛了几家服装店，丽丽都没有看到中意的衣服，最后她居然在一家唐人服装店选了一套中国清朝的僵尸装……真是看不出来，原来丽丽喜欢这种风格，穿上之后倒还真是有模有样。

另外，在一旁的武器店丽丽居然还挑了一大堆中国暗器和一本《暗器学》。汗……她到底想干嘛。

4月20日 星期6 晴间多云

上午听附近的僵尸说今天副头领追踪者会乘专机回来，该趁此机会去找他要求改善一下环境。

头领就是头领，二话没说就把我俩安排到镇中最好的酒店居住，还把之前怠慢我的舔食者教训了一顿。临走前他交给我一筒针剂，说是法老王委托转交的特殊药物，注射之后能大幅强化僵尸族的战斗能力，并让我用在丽丽身上。

给丽丽注射药物我可下不了手，再说丽丽最近专心攻读《暗器学》，已经能用匕首准确击中 50 米开外的酒瓶，这样看来即是是遇到 STARS 也不会有什么危险的说……反正天高皇帝远，不管了。

4月25日 星期4 大雨

一早醒来就不见丽丽，应该不会是在为我昨晚训了她几句而生气吧。

4月26日 星期5 还是大雨

丽丽已经出去一整天了，今天还是没有回来，难道她……但愿这只是我的担心而已。

4月27日 星期6 继续大雨

今天丽丽还是没有回来，我都急得想去贴寻"尸"启示了，但最后还是忍了下来。

4月28日 星期日 雨一直下

终于，终于，丽丽终于回来了！！！

虽然被大雨淋湿，却掩饰不了衣服上的血迹……

"我为 Hunter 叔叔报仇了……"

"什么？你把那个叫克里斯的家伙干掉了？"

"对，我追了克里斯的人三天三夜，终于把他吃掉了"

"……丽丽，为什么不告诉我，知道我有多担心吗？"

"你肯定不会答应的。"

"唉……你是已经把我的性格摸透了啊……"

"是的，爸爸"

"啊？你刚才叫我什么来着？？"

"爸爸啊，爸爸！"

"嗯，嗯，乖女儿……"

5月1日 星期4 天终于阴了

今天是国际劳动节（不要怀疑，既然"国际"，我们僵尸也有份），就在我正在考虑怎么度过这个愉快的假日时，法老王从地面冒了出来，激动的握住我的双爪……

"恭喜你！你成功的完成了我交给你的伟大任务！"

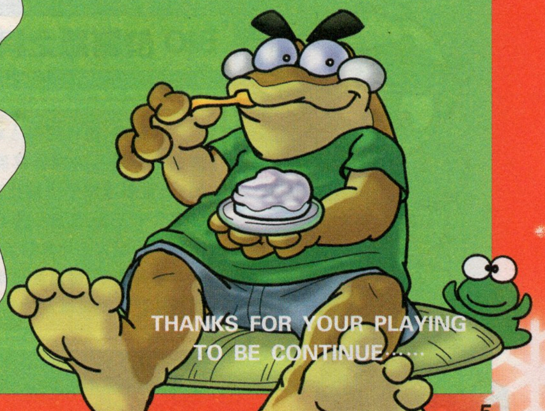
"啊……？"

"你是王国第一个成功完成这个任务的，以前所有接受此任务的'尸'全部都失败了。而你，不光将丽丽培养成了一个战斗力极强的清朝僵尸，而且还让她叫了'爸爸'，看来我把这个任务交给你是正确的。"

"呀？这样就算完成任务了？不是吧？？"

"当然不是，这个只是触发了普通剧情……接下来的时间里你要继续培养她，看看会出现什么样的结局呢？嫁给异国王子？成为僵尸女王？还是可以扭转整个僵尸世界？我们也很期待哪！对了，有没有兴趣把她培养成忍者或是侍应生什么的？"

"大人……您到底是抱着什么态度来旁观的？"

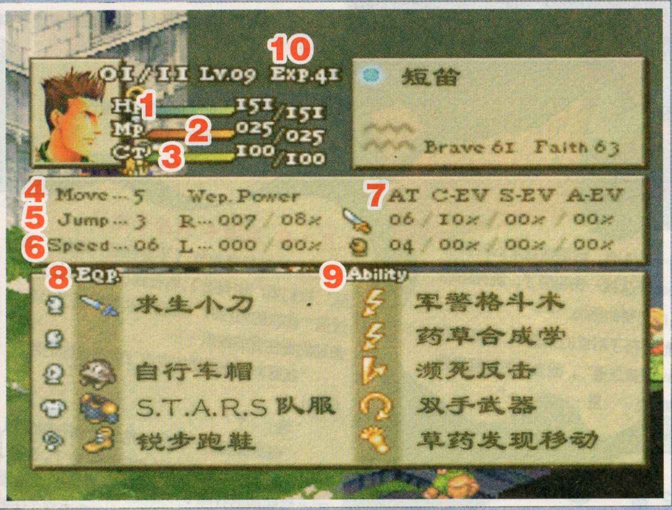


围剿丧尸计划始动

BIO 战略版

短笛对于 AVG 类型游戏向来都是抱着比较一般的态度，所以生化系列我只玩通过 DC 上的《代号：维罗尼卡》，其他都是听大家说说剧情就 PASS 了……相比之下 S·RPG 的吸引力对短笛而言则要大很多，之前鬼武者出的战略版短笛就玩了很久，所以，如果生化系列也出一个战略版的话……

BIO 战略版之系统篇　BIOHAZARD



S·RPG 玩的就是系统！所以 BIO 战略版的系统也绝对是下了一番功夫的！

首先人物的各项能力都是由具体数值体现出来，让我们来看看在丧尸的世界中什么样的基本能力才可以生存下来：

1.HP: 生命值，嗯，这肯定是得有的，但和普通游戏不一样的地方在于：在这充满丧尸的世界中，人类的生命值耗尽并不能代表这个生命单位的消亡——而是变成一个新生的丧尸！在变成丧尸的同时 HP 会恢复到原来最大值的一半，当然，这种恢复对我们而言是没有好处的……

2.MP: 感染抵抗力，不用说，在 BIO 的世界中每一次和丧尸接触都会有被病毒感染的可能，所以这个数值的存在是有相当重大的意义。第一，每次被丧尸攻击，在损耗 HP 的同时还会损耗 MP，当 MP 被损耗完的时候再受攻击，HP 的损耗将是原来的一倍！第二，使用各种特技时也会消耗 MP，比如里昂用身体将丧尸撞退一格的特技“体当”会消耗 5 点的 MP。但 MP 有一项特性，那就是每过一个回合会自动按一定比例恢复，所以只要合理掌握战斗的节奏就不会出现 MP 危机了。

3.CT: 行动值，这个数值敌我双方每个行动单位都有，作用在于决定各个单位行动顺序。CT 值是从开局时就开始慢慢蓄集，当涨到 100 的时候便可以行动，行动完以后便会归零再次重新蓄集。每个行动单位的蓄集速度都有所不同，从大体上来讲，人类的蓄集速度比普通丧尸要快，但和添食者或丧失犬比起来就要慢一些了。

4.MOVE: 移动距离，这个和其他的 S·RPG 就没什么太大区别了，就是可移动的格数，基本上这个数值是既定的，没有升级后的成长空间，除非装备特殊道具，比如“锐步跑鞋：移动力+1”。

5.JUMP: 跳跃高度，和移动距离差不多，只是这个数值所限定的是对于地形高低差的行动。

6.SPEED: 这个数值直接关系到 CT 值蓄集的速度，虽然会随等级提升，不过提升得相当缓慢。

7.AT: 直接关系到两种攻击方式的威力大小，上面一种是直接攻击，包括用匕首、水管、榔头、斧子等武器的攻击力和会心一击率；下面一种是间接攻击相关，就是包括各种枪械的攻击和会心，另外间接攻击的 AT 还关系到弹药的消费量。

8.EQP: 装备，人物身上的装备可以分为：左手、右手、服装和两个饰品。关于左手和右手的装备只有单手武器才可以左右同时持有，如果像火箭筒之类的大型武器便只可双手装备。

9.ABILITY: 特技，主要是装备被动特技，比如 MP 值损耗降低 15%、提高会心一击率等等。

10.EXP: 经验值。

上面提到当 HP 减到零的时候会变成丧尸，并不是真正的死亡，所以这里面还大有文章！

BIO 战略版之丧尸篇　BIOHAZARD

当同伴变为丧尸后 MP 会从最大值的一半开始增长，而此时的 MP 所代表的就不是感染抵抗力了，而是感染率！当 MP 涨满时，这个同伴才算真正的变成了一个不折不扣的丧尸。救回它的办法便是在 MP 涨满之前对它使用血清，让其 MP 保持在 1/5 以下 2 个回合，它便会恢复理智，不过 HP 则就只有 1 点。这不是一个简单的差事！因为人类状态时候的技能和装备在变成丧尸后是一样有效，想一下，当手持冲锋枪的卡洛斯变成丧尸后，想近身似乎都不是很容易……

BIO 战略版之其他篇　BIOHAZARD



人物嘛，历代经典人物当然都有出现，不过，遵循从一开始的剧情发展（剧情是从本篇 0 开始，一直到维罗尼卡篇结束），所以游戏开始就只有瑞贝卡一人，之后慢慢会加入更多的其他角色。呵呵，别以为生化本篇里面除了几个主角以外都差不多死绝了，那是生化本篇，在战略版中其他人员的生死就不是既定的啦！

“喂，喂……”
“唔……嗯－ －？”
“还睡那，老龙盯着你好久了……”
“………………！”

人心散了 排名出不来了

一年眼看就要过去了，在 DRAGON 的提议下大家决定对自己本年度中意的游戏进行一个投票排名，想来以我们同心协力打这些游戏的心得，排出来的东西会比较权威一致吧？——但事实证明，众编辑的口味怪异到了令人发指的地步，在下面这个排名里没有一个游戏是全票通过的！本来大家一开始是各选了 10 个游戏，但凑到一起才发现，超过 3 票的游戏，只有 5 个而已……至于其他的选票，更是诡异离奇（比如某人把一个试玩版排在第一位），在这里就不拿出来丢脸了！

注：编辑部最高排名，也就是在各编辑排名里该游戏所的最高排位，例如有 4 个编辑选了某游戏，其中 3 个人是放在最后，有 1 个排第九位，那它虽然在得票数上可排第三，但编辑部最高排名就是第九位。

第一名 DRAGON QUEST Ⅷ

2004 年 11 月 27 日/PS2/RPG/SQUARE-ENIX

编辑部最高排名：第四位

DRAGON：DQ 的入选是没有理由的……有理由吗？当我在写下这个游戏名字的时候，我就在不停的问自己这个问题。这次"勇者斗恶龙 8"在很多方面都做了调整，整个游戏变得十分的人性化，对于很多原来不敢碰这名作系列的玩家，都可以去尝试了，大快人心呀！

星辰：本年度星辰唯一推荐的 RPG 作品。其实 DQ 系列一直都是一部非常优秀的作品，如果不是因为落后整整一个时代的画面，以及固执的全假名表示，早就在国内和 FF 系列分庭抗礼了。好在这次 DQ8 将之前的所有不利因素全部扭转，卡通渲染的画面，战斗时可以看见我方角色（哭……），大量出现的汉字，大家就当以前的 DQ 游戏全部是浮云吧，从这代开始去玩！！

牛蛙：神作（众人：神作你丫还只排第四位！）

第二名 合金装备 3（美版）

2004 年 11 月 16 日/PS2/ACT/KONAMI

编辑部最高排名：第三位

DRAGON：如果说没有 Snake 的《MGS》系列你会感兴趣吗？几年前我会回答的十分肯定："不！"现在来看这种"前传"形式还是很有趣的，如果你熟悉美国影视作品的话，你会从这次的《MGS》中看到很多很多的影子。谁说抄袭不好来着？这也要看是谁在抄，怎么抄！

fei：小岛秀夫在本作中刻划得最成功的角色，不是 SNAKE，也不是 EVA，而是那个背负国家使命最后却被国家抛弃的 THE BOSS。她明知自己被放弃，依然选择忠于国家，直到被自己心爱的弟子杀死，正如 EVA 所说，"她是真正的爱国者！"就看着这个角色的面子，我也要为 MGS3 投上一票。

牛蛙：端着来福枪冲锋的感觉真的很棒

第三名 战国无双猛将传

2004 年 9 月 16 日/ACT/PS2/KOEI

编辑部最高排名：第九位

星辰：虽然星辰更加喜欢真·三国无双系列，不过依然找不到任何理由阻止《战国无双 猛将传》的入选。之所以没有将年初的《战国无双》选入 10 大，是因为有《战国无双 猛将传》的话，《战国无双》的存在就没有意义了。因此，对于该游戏只说两个字——推荐！

牛蛙：LV6 武器、新道具和新特技，系统更加完善，玩起来更加爽快；还有一点——吕布。

DRAGON：终于出现了！早在《三国无双 2·猛将传》的时候就认为他们该出《战国无双》了，呵呵，请叫我预言家，谢谢。《战国无双》里面做了很多的尝试，我相信"无双"系列会越走越好！而且最近还公布了《三国无双 4》，看来制作组终于增加人手了。

第四名 王牌空战 5

2004 年 10 月 21 日/STG/PS2/NAMCO

编辑部最高排名：第五位

DRAGON：其实这一作有很多让我要破口大骂的设定，尤其是变本加厉的空中即时通讯。就连和最强中队遭遇战中，我的僚机还敢和我不停的唠叨，竟然敢问我问题！没看大爷正手忙脚乱吗？上榜唯一理由：各关任务的多样性，让我眼睛一亮，看来制作人用了苦心，谢谢他们。

星辰：飞行模拟类的顶级作品，时隔三年后王牌空战系列的最新作品。《王牌空战 5》无论从画面、声音还是操作感上，都达到了 PS2 模拟驾驶类型的最高峰，并且延续了前作优秀的剧情设定，在爽快的空战之余，还能被游戏优秀的剧情所感染，特别是 chooper 为了保护地面市民驾机撞向无人的体育场那一幕，令人印象深刻！

土星男：空战，剧情。战争永远是被人唾弃的啊~

第五名 生化危机网络版 2

2004 年 9 月 9 日/PS2/AVG/CAPCOM

编辑部最高排名：第三位

DRAGON：弱势群体的团结！在讲究个人英雄主义和少男少女拯救世界的日系游戏中，像这种几个普通人联手拯救自己的作品，罕见呀罕见！玩惯了奇想天外的设定，返回来体验体验现实，确实是好事一件。

fei：CAPCOM 目前为止在 PS2 上推出的唯一生化系列作品，但却是我玩得最投入的一部（旁人："骗谁啊，生化系列你统共就没玩多少睪？"），就因为主角不是扛起火箭筒玩云霄飞车的主。信任同伴，帮助同伴，同心协力活下去，一起逃离这该死的城市，这是最能令我有"代入感"的一款生化危机。

星辰：《生化危机》自从被 NGC 独占以来已经渐渐远离玩家的视线了，好在 PS2 上的网络版或多或少令玩家记起这个曾经的 AVG 旗帜。虽然国内的我们很难体会联网乐趣，不过单机模式也可以嗅到一丝当年的王者之气。网络版 2 更强调动作要素，画面表现力也非常优秀，不失为本年度最优秀的 AVG 作品之一。

郁闷的短笛："我选的游戏就那么非主流么，连说话机会都没有……"

三国无双 BB

最后的伊甸园

郑重声明：本文纯属虚构且不针对任何网络游戏，如有雷同，纯属巧合。

引子

2004 年 9 月 13 日，光荣公司、SOFTBANK BB 公司以及 BB SERVE 联合召开新闻发布会，公布了《真·三国无双》系列的最新作，ONLINE 版《真·三国无双 BB(暂名)》。该版本对应平台为 PC，由光荣公司负责开发制作，SOFTBANK BB 负责运营，BB SERVE 负责贩卖，预定将于 2006 年春季上市。

实际上光荣亦很早就开始涉及网络游戏市场，从早期的《三国志 BATTLE FIELD》到最近的《信长野望 ONLINE》，充分显示了光荣对于网络游戏的重视。《真·三国无双 BB》是世界上首个"网络动作游戏"，由于有着"无双"的金字招牌，使得该作品备受期待。但是，目前公布的资料实在少之又少……

不过，人类的想象力是无穷的。就算现在光荣自己都不清楚《真·三国无双 BB》完成版是什么样子，我们也可以在幻想中畅游一番网络无双的世界。

吕布

《真·三国无双 BB》目前的版本为 3.32，最强 BOSS 是虎牢关吕布奉先。要想挑战吕布，首先要完成复杂的挑战任务，包括：替王允送密函给貂蝉，收集"七星碎片"打造七星宝刀，替献帝颁发衣带诏，给十八路诸侯运送结盟血书，温酒斩华雄等等……完成上述所有任务之后，才被允许进入虎牢关，挑战吕布。

虽然在城内经常可以看到诸如"求组 55 级以上妖术士去虎牢关打吕布""60 级血牛战士求组，狂顶吕布"之类的消息，但是至今为止，吕布仍然在虎牢关逍遥，无人可挡。至于传说中吕布的那张"武神卡片"，更是有价无货……

据说最新的 3.40 版本目前正在日本内测，新增加了召唤宠物系统，可以养成三国历史上的有名武将，另外还在西凉城开放了捕捉汗血宝马的任务……相信用不了多久，就会正式升级了吧。

遭遇 LAG

《真·三国无双 BB》号称网络动作游戏，对网速的要求远大于一般网游。虽然在上市之初就和网络服务商进行合作，捆绑相应的宽带服务和账号一起销售，但是初期依然有大批玩家被困在城中无法行动。后来运营商追加新的服务器，优化了网络，并且对同一服务器的玩家人数进行了严格的限定（不超过 5000 人），才使 lag 现象有所好转。但是每逢周六或周日，还是会有部分玩家因为无法正常游戏，坐在城内示威抗议。

对于因为超过人数限制而无法进入游戏的玩家，运营商不得已免费赠送了单机版本的《三国无双 6》以供玩家在等待登陆的时候打发时间。之后又陆续添加了不少新的规定，比如在限定时间内杀敌数达到一定程度可以享有优先登陆权；在游戏中死亡的玩家会强制和等待的另一名玩家单挑，只有获胜才能复活，否则就会由另一方顶替等等，使得《真·三国无双 BB》的玩家群体增大了不少，不过也出现了个别高等级无良玩家专门在等候区恶意攻击其它玩家的事件……



外挂

一天有个朋友很兴奋的对我说他发现了一个练级的好方法：只要买一个带连发功能的 ps3 手柄，接到电脑主机上，就可以让角色自己不停的攻击了。我看着那张天真的脸，只犹豫了一下就决定带他到"落凤坡"去看看——事实的真相永远都是残酷的，孩子你要挺住。 落凤坡一直是被公认的最佳练级地点，但是现在这里的情景是满地的道具无人捡取，凭空挥刀舞剑的人密密麻麻聚成一大团……朋友愣了好半天，问我："这些人都在干什么？"我只回答了两个字："外挂。"

对于外挂这种杀之不绝的产物，官方终于发现强硬封杀是没有太大作用的，于是一边安排于吉左慈等 GM 加强巡查力度，一旦发现疑似外挂者即对其开放 PK 功能，由其它玩家决定如何处置；另一边则推出了无双伴侣功能，无双伴侣的作用是在你离开之后，角色自动前往指定地图打怪练级，并上缴全部收入和经验的 20%作为报酬。此功能开放之后，果然对抑制外挂起到了很好的效果。



组队

《真·三国无双 BB》和《真·三国无双》最大的区别在于前者更加注重团队合作精神，无论个人能力再高，也不及一支配置合理的小队有战斗力。我在游戏中的名字叫“变巨”（注），是一名使用偃月刀的战士，一转之后我发现要对付高等级的士兵已经很困难了，更别说据点兵长或军团长之类的了，于是我决定找几个同伴组队练级。一天在陈留附近闲逛的时候，发现了一个叫做“尝古”的女妖术士正被三个魏兵围攻，眼看支持不住，我本着一腔热血冲上去英雄救美才发现，对方级别是朱雀护卫兵……不过临死前好像看到了“尝古”说了句“thanks”。

第二天再次登陆游戏后，收到一条系统信息“你的朋友 尝古 送给你包子 2 个，请到兵营糜竺处领取。”这令我非常意外，于是给尝古发了一条信息“包子很好吃，谢谢你！”很快，尝古回复说“其实应该谢谢你才对，害你昨天被 T 下线了。”“那你昨天打赢了没有？”“3 个朱雀护卫兵我一个人哪打得过，后来用绝影跳逃跑了……”

尝古是 22 级妖术师，我是 12 级战士，刚好可以组队，于是我们决定以后一起练级，速度果然快了不少，现在已经可以在陈留和许昌附近杀一些落单的朱雀护卫兵了，不过如果碰到虎豹骑这种高等级角色，还是要躲开。

注：“变巨”出自繁体中文版《三国志六》，曾经用南极星转换内码的玩家相信对这个名字应该还有印象。经过南极星的转换后，“曹操”就显示为“变巨”，同样被改名换姓的名将还有“尝古”（郭嘉）、“化冻”（赵云）、“嘲还”（陆逊）等人。





城战

《真·三国无双 BB》里最高级别战斗是“攻城战”，不过只有工会长（相当于君主）才可以发动。要想成为工会长的难度非常高，不但对角色的金钱、等级、装备和武器等有严格的要求，还必须完成相当繁琐复杂的任务，才可以获得工会长的证明“战魂之勾玉”。目前势力比较强盛的几大工会分别是“南阳学院”“成都学院”“洛阳学院”和“许昌学院”。每逢周二和周四，各大工会之间必定大打出手。

这天我和尝古在洛阳城购物，尝古看中了一个“天使头饰”，非要我买下来送给她。可是那头饰除了造型奇特之外，没有任何实用价值，偏偏价格还昂贵无比……于是我告诉尝古旁边那家店的“羌族角”，价格便宜量又足，正好适合妖术师。但是她说什么也不愿意戴这个“难看到掉渣”的兽人角……

正在我头疼不已的时候，突然看见城门附近有“洛阳学院”的人正在召募雇佣兵为今天的城战作准备，凡是 30 级以上的玩家都可以加入，报酬 30000 两。我现在刚好 30 级，尝古则已经 35 级，于是我二话不说拉着尝古就去报名了。

晚上 7 点，城战准时开始。可是尝古好像根本没有把攻城战当回事，只是带着那个“天使头饰”在我面前晃来晃去，还不停的问：“好不好看？”我只好不停的按 Ctrl+V“好看的掉渣啊！！”……第一次看见如此壮观的战斗场面，我只感热血沸腾，冲入战团，但是刚走了两步，居然……死机了?!

郁闷地回到城门口，一个老兵给我发来一条消息“小白！城战的时候把所有特效都关掉！！”我把这句话复制下来，发给了刚刚和我一样死机的尝古，结果她发来了一个表示崇拜的星星眼：“你知道的真多！”我开始觉得那 55000 两的天使头饰买的值了！！

盘口

除了攻城战之外，每月献帝还会组织一次“天下第一武斗大会”，邀请全服务器最强的 100 名玩家参加，前 10 名将获得献帝亲封“将军”头衔，而冠军除了可以获得最高的“天下第一大将军”之外，还有机会获得名马“赤兔”。

从第二届武斗会开始，由一批商人联合起来共同开盘的武斗会竞猜投注活动愈演愈烈，成交额扶摇直上，最后甚至连各大工会也纷纷以购买复式的形式参与其中。在一些所谓内部消息的作用下，许多玩家开始追随工会进行投注。

第四届武斗会举办之时，在“十大”决赛中接连爆出两个冷门：上届优胜者“洛阳学院”会长“四姓家奴”因电脑突然死机而被判弃权（据说）；“南阳学院”会长“小霸王”因鼠标暴走自行跳下擂台（也是据说），于是本次投注庄家成为最大赢家。第二天，关于“四姓家奴”和“小霸王”比赛中舞弊的消息不胫而走，数千名愤怒的玩家将洛阳城和建业城团团围住，影响极其恶劣。最后，官方不得已做出“回档”处理才平息众怒。从第五届武斗大会起，献帝全权接管了投注相关工作，私人不再被允许开放盘口，而且工会团体也不允许参与本工会相关比赛的投注。用献帝的话来说，就是要给玩家一个“公平、公正、公开”的投注环境……



此起彼伏2004



▶**DRAGON**：不知不觉又是一年过去，我们在 2004 年里取得了长足的进步，在这里感谢大家的支持~！
▶**星辰**：看着我们的成果，不由得豪情万丈，忍不住想一个人浩浩荡荡走在大街上！
▶**短笛**：忆往昔，我们心潮澎湃，望明朝，我们此起彼伏！
▶**fei**：面对着即将离去的一年，我们还有很多话想说——××，还钱！
▶**牛蛙**：面对即将到来的 2005 年，我们还有很多事要做——××，交稿！
▶**DRAGON**：2004 年，是值得纪念的一年！
▶**星辰**：2004 年，是值得大书特书的一年！
▶**牛蛙**：2004 年，我们变成了彩色！
▶**短笛**：2004 年，我们又改了一次版！
▶**fei**：2004 年， 我这本命年， 怎么还没完？
（被众人掩口拖走）
幕起，大字：**此起彼伏 2004**

俺有一个梦……

呃？愿望？随便什么愿望？……那还用说么？

先买个小岛，对，太平洋里边那种无人岛，一定得选最好的黄金地段，台风刮不着海盗找不着的那种！先把整个岛滤一遍，什么毒蛇啊蝎子啊全弄走，把山推一半，再雇个法国设计师，建就得建最高档次的公寓！还得是十层的！电梯直接入户，户型最小也得四千平米——这是无人岛耶！建多宽都没人管，怕甚？什么宽带呀，光缆呀，卫星呀能给他接的全给他接上，楼子里再站一个管家，女的，一定得是女的！30 岁以下那种~穿那种皮装，黑色特紧身的那种，业主一进门儿，甭管有事儿没事，都得跟人家说 *may I help you sir*(我能为您作点什么吗)？ 也不用一口地道的英国伦敦腔，关键是得脸红着说出来！不管面子不面子，这感觉就不一样！

楼边上建个游泳池——你问我都是岛了还要游泳池做什么？靠，我就不能海水和淡水分开使？旁边再建一个 DOA 里沙滩排球那种运动场地，大遮阳伞撑着，大躺椅摆着，然后就可以叫一群小姑娘边上伺候着，什么御姐啊运动系啊野丫头啊围一圈儿，全得是美女，少一个类型你都不好意思跟人打招呼！哦对了，16 岁以下小姑娘不要，我不是 loli 控……当然 30 岁以上也不要！嗯？你问我叫一群 MM 围着干吗？嗨，爱干吗干吗，管她打排球游泳还是玩极限格斗啊，只要不学同人女在边上看 BL 漫画或者装女王就行！当然没事给我喂个樱桃啊做点○○××的什么事情更好……哦对了，最重要的，山上最显眼的地方，树一个大大的"禁男人与狗"的牌子，进入者，格杀勿论！

嗯？你说我在做梦？废话，我当然在做梦，不然你以为我在干吗？……嗯？很没志气？难道做到这事很容易么？……哎你说要弄个这样的小岛出来，得多少钱？我觉得怎么着也得 200 万美金吧？200 万美金?！那连成本都不算，后面至少乘 2 再加个 0！你别嫌贵，不可能打折！你得研究做这事的人的购物心理，愿意掏 200 万美金玩这种傻瓜游戏的家伙，能不再多掏个千把万的？什么叫后宫中毒症你知道吗？后宫中毒症就是找什么人都只找女的，而且越多越好！所以，我们的口号就是不求最好，但求最多……

本命年呀，你快过去吧！



在一个成都惯常的灰蒙蒙下午，我照例又开始准备新的一期杂志，在建立一个新文件夹的时候顺口问了一句："这是几月号来着？"

对面有人答："2005 年 1 月号！"

"喔，谢了……什么，都 2005 年了吗？"

"废话！"这次是所有人都抬起头用鄙视的眼光瞄过来，"都 12 月了，你丫还没睡醒？"

还真是不知不觉恍恍然。2003 年似乎刚刚才从眼前坏笑着跑掉，没想到 2004 年也就要这么溜过去了。

或许是睡眠不足，最近的记忆力很不好，经常忘记两三个月之前的杂志内容，要去翻书——而居然还可以在翻书的时候看着自己或同事以前做的东西傻笑，这就太可怕了……所以这一年到底发生过什么事情？我挠着头开始想。

2004 年其实是个很热闹的年份，本命年的我其实也不是那么倒霉——也就是偶尔掉个手机，坏个硬盘，时不时因为没有带钥匙而被关在宿舍外……等等，都是属于非常寻常的事件啦（DRAGON：够了，你离我远点！）。而且看着看着这猴年也快要过去了，真是对新的一年满怀期望哪……

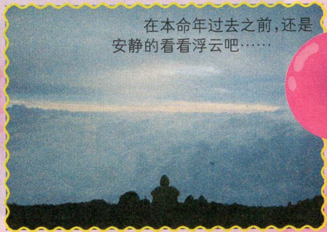
这一年来经历了很多事情，但都是接踵而至，甚至没有什么消化的时间。虽然拿起刚来编辑部时惨不忍睹的作品会自言自语"这是什么鬼玩意？"（大致和樱木花道实行投篮特训后期看到初期自己动作时的感觉一样），但要说真的经验值大增，成长了多少，自己也没个谱——要说唯一成长了的，大概是自己的体重罢？呜呼，在当年我好歹也是运动过的人哪（星辰：别扯了，我还篮球健将呢……瞧你现在那肚子！和"骷髅"能扯上关系才有鬼！）！不过还是要庆幸，看清了一些一直迷惑的东西……

天气渐冷，愈发的赖床，而自从牛蛙与短笛从宿舍出走另立山头之后，我便只有孤零零的守在宿舍——最致命的，就是早上少了个人肉闹钟。于是经常会出现如下情况：早上闹钟响了，迷迷糊糊睁开双眼看看时间，哦，7 点半，再闭一下眼……该死，8 点多了，起床起床！气急败坏的穿衣冲下楼去，正好有公交车路过，跳上去，早饭也不要了，下车就飞跑到公司——还是差了两分钟。于是 DRAGON 开始嘲笑："又睡过了罢？年轻人只要睡 6 小时就够了，你们这些 80 年代的人啊……"然后打开电脑，收信，开始抓作者，写东西……唔，你是不是想说，虽然略微迟到，但还算完美？没耽误什么事情?是啊，本来是这样的……但悲哀的是，很快，耳边会响起一个声音，初始模糊，逐渐清晰，然后我分辨出这是我的电话……

我猛的睁开眼。

电话里是 DRAGON 的声音："臭小子又睡过了是吧？都要 10 点了！马上给我来公司！！"得，从"该死"那里开始就一直在做梦……呜呼……

迷迷糊糊这一年也将过去，偷偷的握住从文殊院买的小吉祥物（被同事们嘲笑为"不吉利的吊坠"）在最后一天许下愿望：嗯嗯，我的新年愿望是睡觉睡到自然醒，数钱数到手抽筋……（天上降下一道落雷，伴有响彻天地的声音："别做梦了臭小子！"）

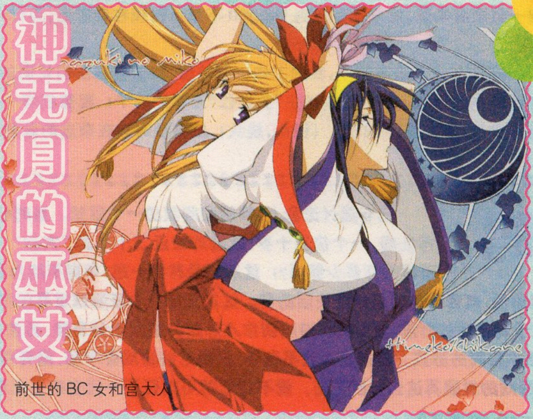

在本命年过去之前，还是安静的看看浮云吧……

现代视觉文化研究者

黑夜降临，从暖和的被窝里挣扎的爬起来，用没有睡醒的眼睛环视周围，然后暗自抿嘴一笑，点点头。挪到电视前，“喀嚓”一声，电视柔和的光照亮了原本漆黑的房间。借着这个光用手帕把四周堆放的手办都擦一边，可不能让她们脏了。擦到某些角色的时候，如：明日香，麻幌（注：明日香为 *EVA* 里的角色。麻幌为魔力女仆里的角色）等角色时视线自动的向以裙子为水平线向下……（咣~！星辰的火箭飞拳打在脸上，“不许带坏读者！好孩子不可以学他哦！”）吱啦~一袋土豆片在面前开膛破肚，就着电视的光，在四处堆放的碟山里翻翻，拿起一张盘吹吹，把碟面在身上逛两下放进碟仓…然后…（猴子！怎么是魔卡樱！要御姐啊！猴子：上次不是你丫做的攻略吗，还做的挺高兴。）（算了，反正 *CCS* 也算百合动画，我认了~众人：杀了他。）

对了对了，最重要的事情忘了。点柱香拜一拜墙上的横幅，此言为机动战舰里某人说过的，这不是与全体劳动人民为敌吗？打上叉也不能解心头之恨啊！机动战舰便是渣~（扑哧~低头一看，星辰脸上的胡子戳进了肚子。“你丫不想混了吧，敢动机动战舰~！”）找个舒服的姿势坐下来开始进入屏幕中的世界……当第一屡阳光穿过窗帘的缝隙进入房间的时候，伸个懒腰。慢慢蹭回到被窝里，报着霞抱枕（？我应该要 *HITOMI* 的，可惜~）在漫画堆中带着满意的笑容沉沉的睡去，并在睡梦中嘟哝的一个词：しあわせ~

DRAGON 的大脚踩在脸上，“别在上班的时候睡觉流口水~快干活！”



前世的 BC 女和宫大人

我的奋斗



一日，以前一起打游戏的 N 久不见的兄弟电话过来：“怎么样？很久没聚聚了，带上家什来我这烂一个星期？”“闲人……上班呢，哪有时间。”“上班？你不是一个月就去两次公司吗？开会一次，发钱一次。”“那是哪年的故事啊？我现在在游戏日做美编。”“呀？诡异……”以下省略废话 N 字。

挂上电话，才回想起来来到游戏日已经 1 年了……时间还真是快啊。第一次踏进编辑部的情形仿佛就在昨天……开的很大的空调，空气中混杂着各种气味。“没穿衣服”的 FEI 兴高采烈的给我展示他机器上那些见“不得人”的收藏。现在想起来……我进编辑部连自我介绍都没做……寒~~

这一年来经历了很多事情啊，从一介“小白”到又写东西又排版中间的过程真是充满了快乐，悲伤，希望，失望。（众人：走味了啊！你以为你在写少女小说啊？）打住…回到正题上，这一年的生活可以用忙忙碌碌来形容，但这一年也过的非常充实，不似在学校那阵过着不知时间，日夜颠倒的校园（应该说糜烂吧~）生活。其中最愉快的事情就是如愿的做了樱花大战的攻略~而且是两作哦~作为一个樱花死忠，这比给我 500W 还幸福啊~。樱花万岁~SEGA 万岁！（DRAGON：来人，拖出去打！）

这一年还有一个最恐怖的变化，原本以为自己是个热血的 OTAKU，但从开 NOIR 开始就发现自己的观看点有问题。结果自从去年年底看完了《黑暗与书与帽子的旅人》之后正式发现自己是个百合众~~加之 2 年 2 季《圣母在上》的熏陶，我已经彻底落入了百合的深渊。而且今年百合作品狂多，现在正追着看《神无月的巫女》，介错兄弟果然是强者。呵呵~~

最后：贵安~（星辰：我受不了了，全弹发射！）

PS:这里严重鄙视星 X 每天都会来脱我拉克丝手办的裙子.以上~





前些日子收到一封读者来信，信中读者提到 Dragon 不怎么出现在杂志上，为什么大家还要受他的压迫和剥削？建议所有编辑联手起来，推翻 Dragon 的专政！

回想一下，确实 2004 年尤其是下半年，我的工作已经转型，和读者朋友们见面的机会越来越少，而做为杂志的主编，诸编辑又要受我的“迫害”，看来我在读者群体中的形象已经向恶霸地主“黄世仁”无限接近了！我冤枉呀~~不过明年还会是这样，怎么能够保证每期出来在杂志上做点东西呢？我自己问自己，答案是：不知道！（挠头，挠头！应该抽时间在杂志的做些内容呀。）

时间停止吧

我的 2004 年，总结下来就是一个“时间过的快”！我现在还感觉这一年才过了两个月呢，结果日历残忍的告诉我 2004 年要说再见了，好多好多事情都还没有做呀！小时候看过一个日本特摄《恐龙特级克赛号》，那里面超人克赛有一个特殊能力叫“时间停止”，使用后依靠强大的能量停止时间的前进。小时候觉得这招必杀技可以用来偷偷东西、或者欺负欺负平时不敢招惹的人，现在却不这么认为了，“时间停止”还真是很重要很重要的必杀技！

这 2004 年是我玩游戏最少的一年，甚至说比不上小时候玩游戏的第一年，我都不好意思说具体数目。但有几个是今年春节宁可不睡觉也要还得帐：《幻想水浒传 4》，我是“幻水”的严重发烧友，这第四作限定版都买回来了，不玩的话对不起自己；《超级机器人大战 MX》，这今年唯一的机战家用机版本不容错过，不过时间上来不及了，用金手指吧，堕落一次不叫堕落；《战国无双·猛将传》，限定版这个东西就像自己的孩子一样，借用后面雀翎客串“非主流”时的一个标题：三秒钟快感，一辈子负担。既然花出了那么多银子，自然要好好享受！这已经是精挑细选再精挑细选了，希望春节假期能够用！

实在不行的话，我就只能祈祷拥有“时间停止吧”，这个必杀技了。

不就是恶搞吗

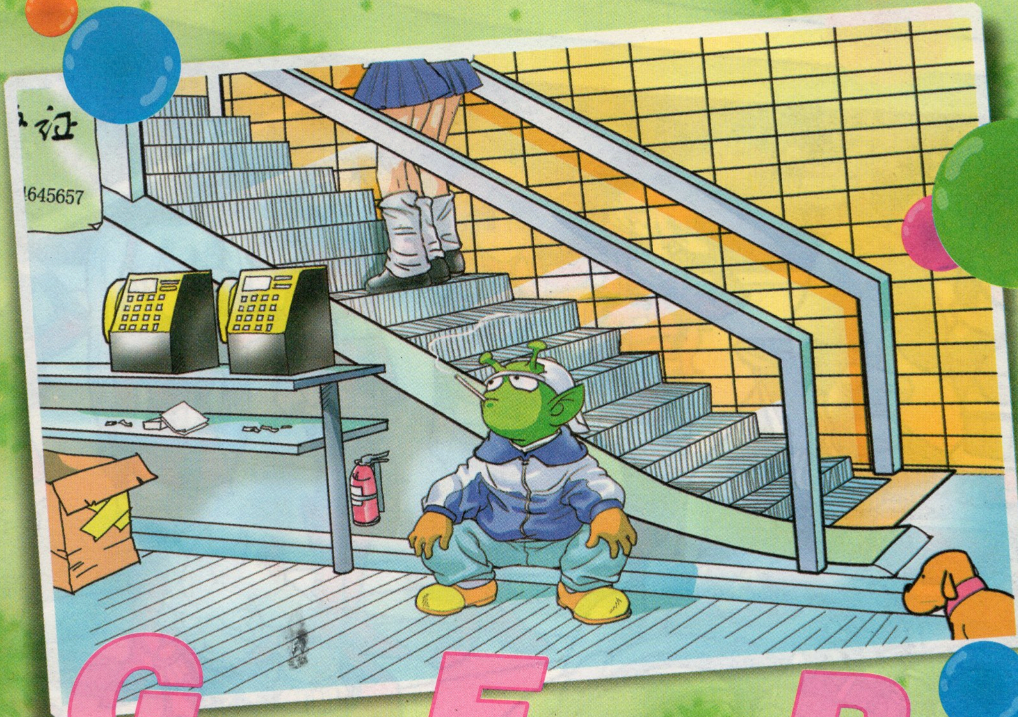
在专题讨论会上，编辑们问我的一个愿望。当时心里那个挣扎呀，一个快三十岁、玩游戏接近二十年的“大叔”，要是说真话得有多少梦呀?！这次还是矜持一把，毕竟不能为老不尊，等明年他们要是再做这个专题的话，就告诉他们最接近生活的梦。这次先给一个在游戏世界的梦想吧！

现在的游戏世界已经不同于我年轻的时候，这个时代游戏创作人思路的跳跃十分奇怪，再加上商业要素充斥，让很多游戏都采用根本相同的形式。是好是坏我不在乎，只要这些游戏有市场，没有亏本，他们就有存在的理由！那么如果游戏的发展再这么折腾下去，说不定你就可以在下一代主机上见到我的梦，我想像中的这种游戏类型——

游戏角色跨设定出现！

这个梦想比较有趣：在一个次世代新“生化危机”中，游戏一开始的场景就是原来的生化危机版本，手持火箭筒的追迹者们（请注意，这里用了复数“们”），肆无忌惮的追杀着游戏的主人公。吉儿和克里斯一行人一边狼狈的用手中的武器反击，一边撤退到一栋摩天大厦脚下。这时候，他们才发现被追迹者们包围了，数不清数目的追迹者们携带者重型装备（什么火箭筒、六管转轮机枪），呲着牙咧着嘴冲他们围过来！眼看着形式万分危急，吉儿和克里斯他们危在旦夕！就在这千钧一发之间，从摩天大厦顶楼头朝下万分帅气的跃下一人（或者一龙，更或者是什么都随便），双手武器喷射着正义的火焰，瞬间将外围的追迹者消灭干净！这家伙随着满天的弹壳一起落地（甭说什么这是不科学的），落地一定要用《终结者2》阿诺登场的经典姿势，之后从后背拔出大剑，一通砍杀，剩余的追迹者都不是一合之将，看得吉儿他们目瞪口呆！战斗结束以后，一定要保证弹壳继续还在下落，用来显示这家伙的伟岸！再以后，通过对话吉儿他们发现这是一个来自异世界的恶魔猎人，传说中最强恶魔猎人的后代或者徒弟什么的，他过来消灭这个世界的邪恶。之后打出游戏标题，游戏正式开始后，你会发现强横的追迹者只是一般的杂兵，一发手枪子弹足矣…………





Great Editor Piccro

咖啡的滋味



再次穿上去年在成都买的羽绒服的时候才感觉到，一年又要到头了，时间过的真快……

回过头看看，去年7月份到现在，从一个普通的游戏玩家专职到一名真正的游戏杂志小编已经一年多了，在编辑部的日子确实是从小到大最快乐也是最值得一个人静静回味的日子。

每当到休息日的时候总喜欢一个人在房间里面，泡一杯咖啡、放一曲寂静岭2里面的《Promise》，静静的听，细细的享受天府之国难得的阳光；在编辑部的生活就像杯中的咖啡，有丝丝的苦涩，但这苦涩并没有给品尝咖啡的醇香带来不悦，而是点缀。忙碌起来的时候确实有点累，有点苦，但大家在一起为了同一个目标、同一个理想努力、拼命的感觉在瞬间，便将所有疲劳从头脑中驱逐一空——那丝丝的枯涩只是更加衬托出咖啡的香味。

梦想的缘起

第一次看到《湘南纯爱组》的时候，我大约初中都还没有毕业，对鬼冢和龙二的热血生活无限向往——机车、暴走族和一帮不打不相识的铁哥们儿。

对于我这样一个在传统教育方式的环境中长大的小子来说，没有比这种离经叛道、充满叛逆的生活更能激发兴趣的了。向往着驾驶着机车，在大街上狂奔，甩开身后的无数追兵，一骑绝尘的日子；憧憬着和几个铁哥们儿联手制服挑战者的时光；感受着成为"英雄"的感受。然而，当下的社会环境又怎么可能允许这样的英雄招摇过市，更不会有成为这样的英雄的机会摆在我的面前……

梦想的延续

随着年龄的增长，梦想也在不断适时的修正他的航向。不再单纯渴望像鬼冢那样享受驾驶机车在马路上疾驰的快感，也不仅仅怀念和哥们儿们一起打架的场面（怀念……？）而是从更深的层次上把鬼冢当作自己今后人生目标的前进动力。因为我发现，我和鬼冢一样，我们都长大了，内心里的某些地方已经变的和从前不一样了。《GTO》里的鬼冢已经从一个不知天高地厚的暴走青年变成了一个"暴走教师"，那样快捷而又轻易地谋杀了我心目中一个又一个衣冠楚楚、满腹经文、咬文嚼字的先生们。尚还处在学生时代的我，幸福而又甜蜜的接受着鬼冢英吉这一另类教师的另类教育。

而短笛也在鬼冢的"暴走"转形的不久之后，完成了人生的第一个历史任务，结束了自己的学生生涯，告别了学生时代，静待下一次转职时机的到来。心里面对暴走族的感觉越来越淡，但同时却对鬼冢的"教师生涯"越发的感兴趣起来——赞叹于鬼冢的顽皮，鬼冢的潇洒还有鬼冢对于教师这一崇高的职业如此全新而独到的诠释。从那以后盼望有一个鬼冢般的老师，更加盼望将来的自己可以成为一个鬼冢般的老师。

梦想的现实

"我也要当一个老师。"我这样对自己说。

"我绝对能当好老师的。"我鼓励自己说。

"最好还是一家私立的学校。"我开始憧憬了。

"最好也可以是带一帮问题学生。"我甚至觉得自己就是个天生的辛勤园丁，人类灵魂的工程师。

"我要把这班学生调教的服服帖帖。"我都有点情绪激动了。

这要是在当初，说不定我说出来的会是"我要把头发染成鬼冢那样的金黄色。"、"我要学会鬼冢那样漂亮的过肩摔"云云……

在踏进校门的第一天，我一定会站在门口傻笑半天……是为了自己成为了像鬼冢英吉那样的厉害角色？还是为了实现了自己的人生目标？疑惑是为了引起人们的注意？还是为了……又或者什么也不为……

在进入班级的第一件事情，我一定会在黑板上大大的写上"GREAT TEACHER PICCRO!!"。

香烟、机车和一帮臣服于我的问题学生，与他们一同欢笑，一同哭泣，一同用顽皮、搞怪，还有善良与正义装点一个值得回味的青春……

短笛的梦想就这么简单。

虽然到最后也没能实现，不过仔细想想现在的职业：热血暴走的游戏杂志小编！和一个暴走教师的差别也不是很大啦，只不过一个是间接、一个是直接的罢了：）而且暴走教师实际上也只是学生的朋友，并没有什么"阶级"分别；小编也是玩家的朋友，和大家都是站在一起的，所以从这个角度来看的话短笛曾经的梦想也算是得以实现。此生无悔矣（笑）！

手柄、游戏和一帮志同道合的朋友！略微感慨，自己倒也并不孤单，或许此生于教书育人没有了缘分，只愿能够老老实实的做一个鬼冢那样的小编，与众玩家们轻松快乐的品味、享受游戏。



星辰的宇宙战舰 BackPalace 号

第三代亚光速行星间航行用万能宇宙战舰
全长：1688 米
最大巡航速度：0.88 倍光速
主引擎：常温粒子湮灭引擎
副引擎：重力制御黑洞对消减引擎
主要武器装备：高出力重金属粒子炮
辅助武器装备：舰首超重力冲击炮、阳电子破城炮×2、奥菲斯大型缩退炮
舰载人员
舰长：星辰
副舰长：星野琉璃
首席舰长助理：拉克丝·克莱茵
战斗指挥官：早濑未沙
后勤指挥官：葛城美里
新闻官：林明美
杂役：男性角色若干……

星野琉璃：舰长，前方探测到大面积陨石地带，如果保持现在的航行路线，恐怕会有麻烦。
星辰：琉璃阿，这种小事情就不用请教我了嘛！空间跳跃也行，阳电子破城炮也行，强行突破也行，不就是几颗陨石而已嘛！记住，我们这次航行的目的，主要是锻炼队伍，培养新人，你身为副舰长更应该起到带头作用才可以。
星野琉璃：明白了，对不起，舰长。
早濑未沙：舰长，阿姆罗等人好像依然弃而不舍的跟着我们，是不是需要派骷髅小队去给他们一点警告？
星辰：我跟你说过多少次了？二十一世纪什么最重要？是人才！阿姆罗他们是难得的人才，如果能为我所用的话，是再好不过了。
早濑未沙：可是，阿姆罗他们好像并不领情阿……
星辰：我自有心向明月，奈何明月照沟渠……罢了，他爱跟在后面就让他跟着吧。
拉克丝：舰长，我和明美的演唱会已经基本准备完毕了，舞台以及灯光效果您是不是还要再过目一下？
星辰：不用了，这个就由你全权负责吧。电视转播方面商谈的怎么样了？
拉克丝：现在已经有 *HBD*、*HHK*、*CCTU* 等多家电视台表示希望购买演唱会的独家转播权，但是转播方案和费用还没有达成共识。
星辰：最讨厌和他们这帮商人谈判了，一点技术含量都没有。给他们下最后通牒，低于 *10* 亿根本不予考虑。另外，演唱会 *DVD* 的发行权绝对不能出售，我们自己负责地球圈的发行工作。
葛城美里：舰长，本周女性士官服的款式……这个，裙子会不会稍微短了一点？
星辰：咳~我好像没有发觉嘛，现在 *ZAFT* 军好像正流行这种款式呢。要不你去通知一下服装设计部门，考虑到临近冬天，气温下降，下周的款式可以适当加长裙子，但是不能超过膝盖……另外，上次设计的水手服和女佣服还是少出现的好……不过，可以私下交流~咳！
擦地某人：舰长你真是太卑鄙，太无耻了~~
星辰：么哈哈哈哈哈！！
窗外某人：*I believe I can fly~~*

睡觉睡到自然醒，打机打到手抽筋

最近一直在看一部叫做《亵渎》的小说，因此就小小的改动了一下故事主角的梦想，变成自己的希望了。

自从看过 PSP 上的《山脊赛车》演示动画之后，就对这台掌机抱有浓厚的兴趣。如果不是因为现在 5000 元的天价，恐怕早就冲动得拿着生活费买了。幸好！没买……先是传出了某奸商出售拥有 7 个坏点呈北斗七星状排列的 PSP，后来又是在日本玩家中闹的沸沸扬扬的“PSP 飞盘”事件……甚至还在网上放出了各种情况各种姿势下的“碟片飞出”视频，据说某玩家曾被飞出的碟片不幸击中脸部！看来还是卡带版 NDS 比较安全阿！

说起 NDS，估计要等到机战 DS，或者纹章 DS 公布消息之后，才会有购买的冲动。

好了，关于 PSP 和 NDS 的废话就讲到这里。在新的一年里，最大的愿望是…………希望世界和平！

其次，是希望《游戏日》的女性玩家和女性作者再多一些，这个绝对不是出于星辰本人的私心（众人：完全没有说服力嘛！你以为读者看到你那个 YY 的梦想之后，还会相信么？），绝对是为广大男性玩家着想阿！天地良心~



最后：希望《高达 seed destiny》《舞 HIME》《火影忍者》《ONEPIECE》动画每天放一集！！



04 年的 DDS 执念……

时间过得真的很快，转眼间来到游戏日编辑部已经快一年了。其实在一年前，我也和各位读者一样，是一个普通的热爱游戏的玩家而已，与大家一样会为经过千辛万苦取得一件强力装备而兴奋不已；一样会在机房中与朋友一起对战拳皇、街霸；一样会焦急的等待自己喜欢的游戏发售日的来临；一样会在拿到一个新游戏后连续通宵奋战；一样会与朋友为了一个道具的取得方法而争论不休……静下来想一想，真的感觉这一切仿佛只是昨天才发生的事而已……而现在，我已经是《游戏日》的一名编辑，一个自己在学生时代极度向往的职业。

当上编辑之后，因为工作关系接触了很多自己平时不会去玩的游戏（比如说上期的 MGS3，那是牛蛙第一次玩 MGS 系列），才发现很多游戏之所以那么受欢迎的原因（当然，上期的 MGS3 除外，估计没有几个像我那样去玩的吧，毕竟小岛秀夫做 MGS 的本意也不是让玩家们都像我那样玩，这样不就和魂斗罗一样了，呵呵），也算是增长了自己对游戏的认识，毕竟牛蛙玩得最多的游戏还是 FIG、RPG 和 SRPG 三种类型。

最近偶然想到关于 FF（最终幻想）、DQ（勇者斗恶龙）和 DDS（真女神转生）三个 RPG 游戏在国内的受关注度问题——FF 系列由于从 7 代开始画面的大幅强化，再加上华丽的 CG 动画，在国内受欢迎是理所当然的事了。DQ1–7 代游戏画面并不出众，而且战斗时为第一人称视角，是只能看见敌人的战斗方式，之所以在国内有很高评价的原因有二：一是 DQ 在日本被誉为国民级的游戏（从这次的 DQ8 三天卖出 300 万就可以看出 DQ 的实力）；二就应该是鸟山明大神的人设和怪兽设计了，80 年代的玩家们应该是都看过龙珠的吧。而 DDS 系列的知名度在国内的知名度就要比前两个低得多了，与 DQ 一样都是第一人称的战斗方式（真女神转生 3 和数码恶魔传说已经改为战斗时敌我双方可见），为什么受关注度就这么低呢？当然，拿 DDS 和 FF 比是肯定不现实的，从 FF8 起 FF 系列已经不再靠系统来吸引玩家，而是用华丽的人设和 CG 来吸引玩家……DQ 中的文字绝大部分都是日文平假名，极少出现汉字（这点在 DQ8 中改变了很多，8 代的汉字量大幅增加）；而 DDS 系列的汉字出现率肯定要比 DQ 要高得多，所以我认为，国内真正玩 DQ 的玩家数量不会比玩 DDS 的玩家数量多出多少，但是知道 DQ 的玩家却远比知道 DDS 的玩家要多……

以上一段内容纯属个人怨念驱使，请各位 DQ FANS 勿见怪，其实牛蛙也是要玩 DQ 的，只不过喜欢 DDS 胜于 DQ 而已。另外我要大叫一声："DQ8 是神作！"

最近两个月牛蛙养成了一个不知算好还是算坏的习惯，就是每天晚饭前必定要喝 2 到 3 两二锅头，再用自己做的菜下酒，真是别有一番滋味（FEI："不许在这边教坏我们的读者，别以为读者都像你，你丫就是一酒鬼，大家别学这醉蛙……"牛蛙："啥？来，干了……"FEI："……"）。另外，牛蛙发现喝酒后再玩游戏往往会遇到一些平常难得一见的事，难道是喝酒后 LUCK 值会大幅上升么？有兴趣的朋友可以试试看。（FEI："未满 18 岁不许饮酒……"牛蛙："你丫给我闪一边去……呼"）

今年牛蛙总共做了两个女神系列的攻略——真 3 狂热版和数码恶魔传说。我作为女神系列的 FANS 对这两个攻略都不太满意，毕竟自己的很多想法没有体现到攻略中去，不过 1 月 27 日即将发售的数码恶魔传说 2 将再次给我机会，届时牛蛙将制作出一流的女神攻略献给各位玩家，敬请大家期待，这也算是牛蛙在新的一年的第一个奋斗目标吧。

今年一年身高没变，体重没变，但愿在明年能够稍微长胖一些，仅此而已。

多谢各位读者坚持看完牛蛙的胡言乱语……最后，送上一张圣诞图，祝各位游戏日的读者们圣诞快乐，新年快乐！



好酒的坏处就是，喝了，就没了……

——以上引自牛蛙语录

上帝给加菲猫三个愿望，它会说："第一个愿望是要猪肉卷，第二个愿望还是猪肉卷，第三个，嘿嘿，你错了，我想要更多的愿望，那样我就能够得到更多的猪肉卷……"

上帝给牛蛙三个愿望，牛蛙会说："第一个愿望您满足不了我，第二个愿望您还是满足不了我，第三个，嗯，对您来说太容易了，我还是留着以后再用吧。"

牛蛙作为 *ATLUS* 的女神系列游戏 *FANS*，有这样一个愿望：要是自己成为女神转生中的主角会是怎么样的呢……然而，这张图就因此而诞生了。

图中的主角当然是站在正前方的我了，至于这身打扮么，且听我慢慢道来：左手手臂上的是女神系列中主角们用来召唤仲魔的工具（其实就是一部微型电脑），游戏中被称为 *COMP*；右手拿的则是女神系列历代的最强之剑——"火之伽具土"（其实还想用北欧神话中斯鲁特的炎之魔剑……）；服装则为 *IF* 中主角所在轻子坂高校的校服，至于身后的披风嘛，纯粹是为好看啦。如何，很酷的造型吧，捏哈哈哈哈

站在牛蛙身后的当然就是我的仲魔啦，嗯？为什么是这些人（也有不是人的）是我的仲魔？在女神系列游戏中使用各神话中的主神们已经太多了，所以真正轮到自己可以召唤仲魔时，我当然要召些特别的，当然，不强的不要。

第二排左 *1*：七龙珠中的孙悟空，而且是超级赛雅人形态，够强吧。

第二排左 *2*：圣斗士中的星矢，身穿神圣衣的形态，青铜圣斗士 *5* 小强之首当我的仲魔也算够本啦。

第二排右 *1*：北欧女神传中的战乙女瓦尔基里，四大仲魔中唯一一个出自游戏中的，呵呵，可爱就行。

第二排右 *2*：*EVA* 中真嗣驾驶的的初号机，这家伙有多强大家在动画和机战里可以领教，我不废话了。

第二排之后是广大的群众演员，至于是谁嘛，大家自己去想像吧。（悄悄说一句，其实这是画图的 *MONKEYKING* 偷懒……）

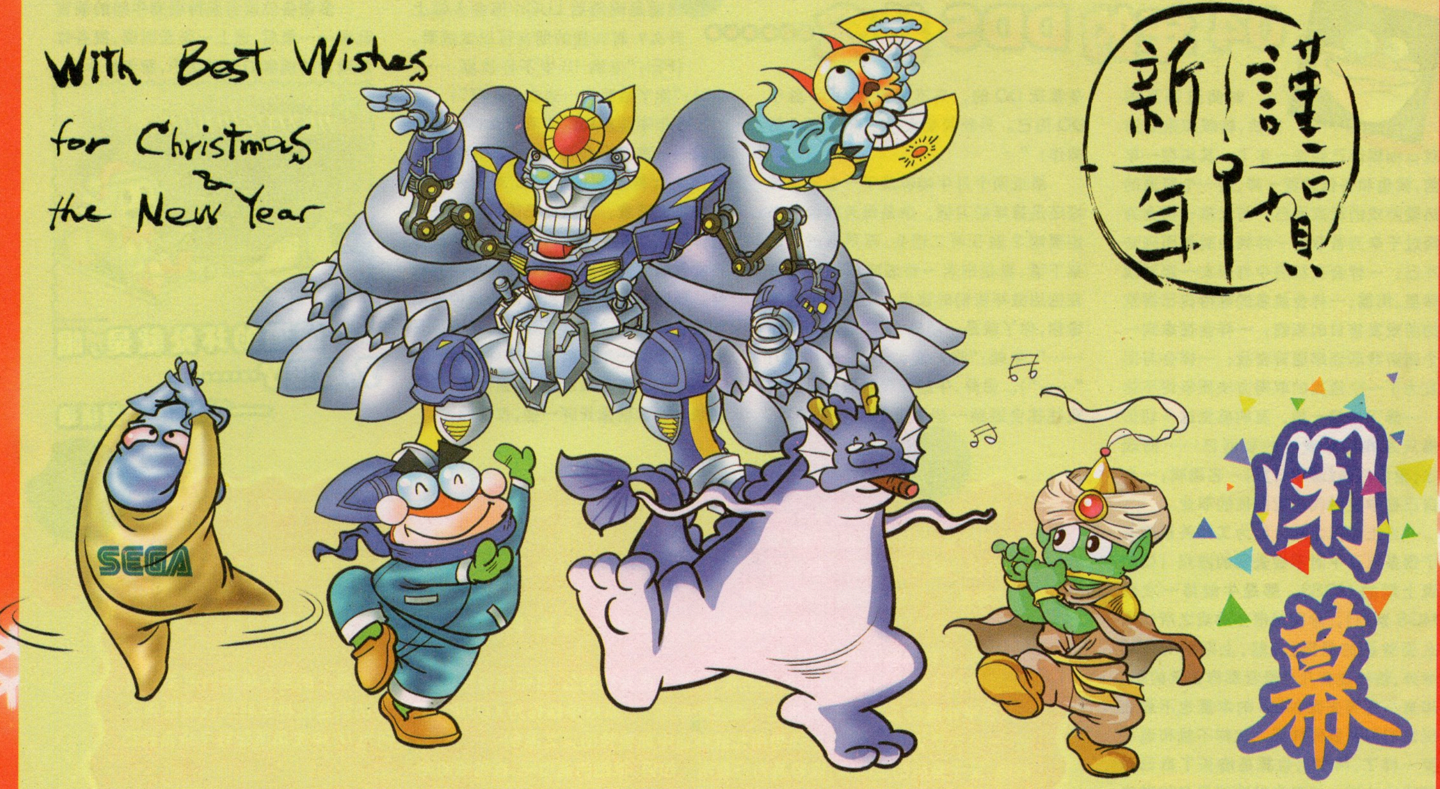
想必真正组建这样一个队伍的话，我自己也不用战斗了，靠着四大仲魔就能把全部魔王们搞定了，哈哈哈哈哈……

真『牛蛙』转生

我向星星许了个愿。我并不是真的相信他，反正也是免费的，而且也没有证据证明它不灵……

——引自加菲猫语录





闭幕

“再过十几天，新一年的钟声可就要敲响啦，”DRAGON 龇着牙在翻日历，“咱们这攻略杂志明年该怎么做，大家该有个谱了吧？”

“重头攻略，自然是要做的，”星辰翻着发售表，“DQ 明年应该是不会出了，但 FF12 还是在，嗯，明年还有机战……”

“你那机战是纯粹 fans 向的东西！”牛蛙怪笑着打断，“我们要做的是主流！比如数码恶魔传说 2……”

“除了 ATLUS 的游戏你就没别的想头了是吧？”至少 3 个人丢了砖头过去。

“现在 NDS 和 PSP 已经发卖了，我们是不是也该关注一下？”短笛插嘴道，“毕竟现在最热门的就是这个，而且国内已经有部分玩家拿到机器了。”

fei 面色不善的在一边钉草人：“原价 1800 的机器卖到 6000 也有人要，这世界阔少还真多啊！钉死你，败家子儿！钉死你，败家子儿！”

“嗯，这期杂志咱们也做完了，不妨展望一下明年业界罢，PS3 这些先不考虑，先说俩掌机——嘿，那个冷笑的！”DRAGON 敲敲刚被拉来做了一期苦力的雀翎，“别不吭声，这两款机器你有什么看法？”

雀翎微笑着站起，把手中折扇一磕：“飞雪缤纷，又值冬去春来之际。眼下岁末业界激战正酣，然于此时展望新一年里游戏界的态势，自应是别有一番滋味。以下言语，乃是说者一时兴起的新年呓语，本也做不得真，其间定有贻笑大方之处，还望各位一笑置之！”

“我说，这腔调，怎么好像听过的样子？”星辰对短笛小声嘀咕。

“目下争夺最火的，自然是 NDS 和 PSP 两款掌机。客观来说两款主机各有擅场，任天堂携多年掌机霸主经验而来，旗下马里奥系列、口袋妖怪系列等作品更是长期以来保证票房的神兵利器，这次 NDS 加上创新的双屏概念，并抢在 PSP 之前发卖，显然是决心坚守自己最稳固的掌机阵地；而 PSP 则是在家用主机领域取得绝对优势后的进一步扩张，虽被 NDS 抢了发售先期，但由市场反应可看出，大家还是对它寄予厚望，仅从发售时玩家的购买热情即可见一斑！”雀翎晃悠着脑袋开始捏兰花诀，“虽然 NDS 自称出货过百万，但只看 PSP 发卖前夜日本玩家在各地排起的通宵千人长队，又如何令人相信任氏之言！莫非日本玩家真的是经济发达且没了门户之见，可以同时支持两款主机？加上 PSP 的超低价格，此番应是略占了优势的！”

“现在说优势是不是早了？”fei 提问，“PSP 的飞盘事件，现在炒得很火喔！”

“此言可发一笑！”雀翎的纸扇差点敲到 fei 头上，“PSP 有飞盘，NDS 又何尝没有坏点？夫世事皆有无常相，又何必纠缠一点而无视全局？以两家大厂如此精心准备，若说赶工之故略有瑕疵还情有可原，怎可因自己喜恶蓄意放大缺点？在座诸公都是浸淫游戏多年之人，为何还勘看不破？”

牛蛙打个哈欠：“你方才那番言语……靠，我怎么也这调调了？……你刚才说的话，摆明了是替 SONY 说话嘛。”

“此语大谬。”雀翎摇头，“任天堂在掌机市场雄霸已久，各路掌机均无法撼其锋芒，唯 SONY 此次抢得风头，何故？两家主机机能决不计相差天地，自然是任氏自己出了问题。”

“继续，说。”DRAGON 咬着牙签道。

“以说者揣摩之浅见，主要根源还是在任氏的顽固作风上，从 GB 时代一直沿用的卡带早已无法满足玩家需要，只因以往掌机上的对手都无制作光盘载体的能力，才让在卡带上举世无双的任天堂处处占了上风，而如今 SONY 是早有准备，任天堂却还是老套战术，焉能不败？”

“还没败呢，”短笛忍不住说，“你好像很希望任天堂输的样子？”

“非也非也，不过是在下的揣测而已，任天堂一世霸主，就此沉沦岂不可惜？若游戏界变成了 SONY 一家坐大，又岂是幸事！但世事不由人，倘若任天堂闯不过这一关，却也只能由得他去，我等草民唯有徒为之扼腕感叹而已……”

“您就别扼腕了，”星辰坏笑道，“既然觉得可惜，那明年老任的游戏攻略都你来写！……嘿，你干吗，别在那里眼含热泪手指苍穹了，就这么定了啊！”

2004 已成流水，2005 再续风流，诸位，咱们新年见~!

Tales of Rebirth 重生传说

■机种:PS2 ■类型:RPG
■发售日:12.16 ■厂商:NAMCO
■文:牛蛙、星辰 ■责编:星辰

本次攻略应该是《游戏日》史上最快的一次，从16号游戏发售开始，34小时之后就由牛蛙爆机并完成全部流程文字。在下期杂志上我们会刊登《重生传说》的最详尽研究，敬请期待。

基本操作

按键	地图移动	战斗
方向键	角色行走/菜单选择	角色移动
左摇杆	角色跑动/菜单选择	角色移动
○键	调查、确定、跳跃	通常攻击
□键	使用フォルス能力	防御
×键	取消	发动特技
△键	调出菜单	战斗菜单
L1 键	人物向左转向或向左旋转视角	作战变更
R1 键	人物向右转向或向右旋转视角	攻击目标变更
L2 键	切换人物	–
R2 键	切换人物	跳跃
R3 键	显示大地图	–
START 键	地图显示控制	暂停
SELECT 键	对话提示	对话提示

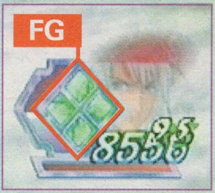
战斗系统解析

① 三线战斗

本次战斗不再延续以前只能单线作战的传统，而是增加到三线同时作战，玩家可以快速点击↑↑或↓↓切换战线。

② FG

相当于MP，分别对应前、后、上、下四个方向的特技。即使FG槽不满，也能发动特技，不过只有在FG槽全满的状态下(绿色)才能发挥特技最大的力量。FG槽会自动回复。



③ RG

FG槽左边的V字型槽。RG越低，HP回复量和防御力越高；RG越高，自身攻击力越高，且攻击敌人时对敌人RG的影响力越大。在战斗中按住□键后再按↑或↓就可以手动增加或减少RG值，RG全空或者全满时，角色会处于CHARGE状态，此时的攻击敌人无法防御。



④ 特殊操作(角色面向右侧为例)

方向键+×发动对应特技；□+→防御前进，保持防御姿态向前移动；□+←紧急闪避，快速向后拉开距离；R1+方向，可选择攻击的目标，快速点击R1为自动选择距离最近的敌人；L1+方向，变更当前的战术；逃走：一直向版边移动。

フォルスキューブ

代表フォルス力量的正方体，是フォルス能力的具体化表现。正方体的八个顶点分别对应八种能力，在上面配置特技之后，只要使用特技就会增加熟练度(每使用1次增加1点)，当熟练度积累至一定程度后，会获得一颗★，代表能力得到强化，最大可强化4级。在"术技"菜单中安装角色特技时，可以用右摇杆翻转正方体，获得合适能力。八种フォルスキューブ能力分别为：

シェイブ：降低敌人防御力
スタン：降低敌人RG
メンタル：加快FG回复速度
ヒール：发动特技时HP回复量上升
スペシャル：发动特技所需要的最低RG值降低
クール：自身RG下降
ファスト：使用术、技后的硬直时间缩短
リベル：使用术、技后令敌人硬直的时间加长

エンハンス装备强化

战斗后可以获得EP值(连击数越高，EP奖励越多)，用EP值可以在"エンハンス"菜单中对武器和防具进行强化。经过强化后的武器可以觉醒"潜在能力"，发动时具有特殊的效果。潜在能力发动几率和"觉醒率"有关，潜在能力习得之后就可以对"觉醒率"进行强化。

经过强化后的武器，可以将能力继承到新的武器之上(新武器必须是未强化、未继承状态)，且武器强化等级越高，所继承的能力也越高。初期武器每项能力强化等级为3级，高级武器的强化等级会更高。

料理

制作料理会获得相应的熟练度，当熟练度积累至一定程度后，就可以获得一颗★，表示该种料理达到CUSTOM级，CUSTOM级料理可以添加另一种食材获得特殊效果。所有料理最大CUSTOM等级为3级。

料理达到CUSTOM级之后，还可以获得シークレット能力。シークレット能力是指在吃完料理后的第一场战斗中，有一定几率获得特殊效果(如敌全员冻结)。

在大地图上的"食材调达施设"里可以获得マジカルポット，作用为每隔一段时间随机获得食材(种类和数量随机决定)。在食材调达施设里还可以强化マジカルポット，以便获得更多更好的食材。



■：迷宫
■：村镇

通关流程指南

★白峰村——スールズ

与前来寻找ヴェイグ的マオ战斗，将其击倒一次后战斗结束，救出クレア后在门外有一场强制战斗，此时ユ-ジ-ン和マオ都会参战，战斗结束后ユ-ジ-ン和マオ加入队伍→前往クレア家吃饭→前往集会所与ト-マ战斗(战斗一定时间自动结束)，サレ将クレア强行带走→离开村子前往南边的ミナ-ル。(料理系统使用可能)

★ラルレン大桥

经过此地时会与暗黑之翼的笨蛋三人组相遇，用ヴェイグ单挑三人，获胜后通过大桥。

★ケケット街道沿いの小屋

在小屋中休息一夜，第二天被宿屋主人袭击，调查墙壁上的时钟使其清醒，离开小屋与ワルトゥ相遇，不过这时还不会与其战斗。

★エトレ-桥

再次与笨蛋三人组战斗，这次是三人对三人。由于战前三人将桥破坏，只好绕道前往アルヴァン山脉。

★アルヴァン山脉

往西走到达山脉入口，经过山上小屋后エンハンス实行可能，可以进行装备强化，下山时有 BOSS 战，此 BOSS 出招很慢，攻击力也一般，控制ヴェイグ绕到其身后与同伴夹击就能轻松获胜。

VSレグタイト/HP8000/水弱/火半减。

★ミナ-ル平原

连续穿过几个场景后依然不能离开，用マオ的火炎将冰块熔化就会恢复正常，接着就是 BOSS 战，胜利后进入港町ミナ-ル。

VSアニ-(HP833)+佣兵(HP3000)×3

★潮骚の街——ミナ-ル

将アニ-托付给医生后前往港口→帮助酒场主人把木箱搬到港口→回到宿屋医生处→依次前往港口前广场、町中菜地后再到宿屋前与医生交谈后在海岸发生战斗→前往宿屋看望ミ-シャ→离开ミナ-ル前往西南方的(アニ-加入队伍)

★迷いの森

连续前进几个场景之后アニ-就会指出正确道路，森林出口处 BOSS 战，战斗时先将杂兵干掉，BOSS 体形巨大，攻击力最高的是跳跃攻击，要多使用防御。(森林结束后奥义习得系统开放)

VSグランバスク/HP8801/火弱/地半减

★烟突の街——ペトナジャンカ

前往正前方工场处→进入制铁工场内→在房间中拾得石炭并将石炭放进火炉将紫色的大花烧掉→进入最深处即是 BOSS 战→战斗胜利后离开街道（テイトレイ加入队伍）

VSテイトレイ/HP2807

★トヨホス河の小屋

首先要进入小屋旁的森林收集木材和食物→前往森林与谜之男战斗→在河边乘小舟前往下游。

★水上都市——サニイタウン

前往港口处得知不能乘船→回到中央广场获得王之盾已前往西边的情报→从南门离开都市往西方前进

★テルアラ街道沿いの小屋

在小屋中与ヒルダ相遇，出门后连续 BOSS 战。第二次是与暴走的ヒルダ作战。

VS ヒルダ (HP3977/光半减)+王の盾兵士×3 (HP3000)

VS 暴走ヒルダ/HP3977/光半减

★サニイタウン

带ヒルダ回到宿屋休息→在广场后与ミリッツア相遇→在南门处打倒ミリッツア的分身→再回到广场找到ミリッツア本体→北门处与本体战斗(战斗结束后ヒルダ加入队伍，可以使用秘奥义，获得收集图鉴)→在港口边的民家中找到之前被追的女性→在广场获得新情报后从南门离开都市。

VSミリッツア/HP12260/光半减/水钢体。其攻击力并不高，注意回复即可。

★バビログラ-ド·苍の神殿

更换为クレア方面→与房间中的每个女孩对话后再转回控制ヴェイグ。

★クロダダク沙漠——カレ-ズ

出城后向南走进入沙漠→进入水井从地下水道（水道中需要用ユ-ジ-ン的特殊能力来破坏障碍物，使用方法是按住□蓄力后再松开)→穿过地下水道后离开沙漠向南方的アニカマル前进。

★泉の集落——アニカマル

在帐篷处找到冒险家フランツ→回到宿屋后将アニ-带到帐篷→离开村子前往东北方向的オアシス

★オアシス

在最深处找到幻のバイラス.リブガロ→将其打败后获得它的角后回到アニカマル。

VSリブガロ/HP12741/火弱/光防御

★アニカマル

回到村中宿屋治好アニ-→离开村子往东南方前进

★登山洞

洞中的黑烟会不断聚集，碰上就会进入战斗。途中与笨蛋三人组相遇，山顶处 BOSS 战。两个土偶被打倒一段时间后会自动复活，所以在战斗时集中攻击ドネル即可。

VSドネル(HP37300/风弱/地半减)+ト-マ(土偶)+サレ(土偶)

★空临む街——バビログラ-ド

前往リフト管理人家→在广场与祭司打扮的人相遇→再次前往リフト管理人家→再到武器屋右边的民家打听情报→进入街道上方神殿并在祭坛上找到苍兽圣典→在管理人处输入“いとしきそら”解除暗示→乘坐リフト到达港口

注：在这里与住民交谈必须根据对象性别更换排头的人物(按 L2 或者 R2)

★南海の门——バビログラ-ド港

港口 BOSS 战→乘船前往バルカ港

VS ワルトゥ (HP27420/暗半减)+ミリッツア (HP17050/水钢体/光半减)

ミリッツア体力和防御都较低，先将她解决再集中攻击ワルトゥ。两人的术防相对较高，建议主要用物理攻击。

★王都の外门——バルカ港

在宿屋前发生占卜事件→离开港口前往北方王都バルカ

★雾深き王都——バルカ

前往城堡入口处后更换为城堡内的クレア方面→与女王见面后换回ヴェイグ方面→乘坐城内列车前往商店，在店内角落找到兽人→在东边杂货屋对面的民家找到ジベ-ル→选择ヴェイグ和マオ以外两人留在ジベ-ル处后离开王都前往东北方的洞窟

★メセチナ洞窟

洞窟很小，在深处将被怪兽袭击ハック救出后即可回バルカ

★バルカ

回到城内进入ジベ-ル家的地下道(途中一处机关需要将墙壁上的时钟都指向 9 点方向)→穿出地下道进入城堡内→与女王见面后强制战斗(VS 兵士×6 导术士×2)→战斗后全员被捕

★バルカ收容所

笨蛋三人组前来将ヴェイグ放出→先将左边的两人放出，然后按从左到右“青黄红茶灰”将机关解除→再次赶回カレギア城

★カレギア城

再次从地下道方向进城→在城内搜索クレア，到达祭坛前 BOSS 战→到达祭坛后 BOSS 战

VS ト-マ (HP51000/水弱/地火暗钢体)+サレ (HP34500/地弱/风暗半减)

VSゲオルギアス/HP100000

★スールズ

从クレア前往集会所→与アニ-一起离开村子

★ケケット街道沿いの小屋

在小屋休息一晚后クレア加入队伍同行

★ペトナジャンカ

在工场入口处找到テイトレイ后即可离开前往バルカ方向。

★メセチナ洞窟

在洞口与マオ回合→在最深处见到发狂的ユ-ジ-ン→离开洞窟前往バルカ港

★ラジルダ港

从バルカ港乘船来到这里→离开港口往东北方前进

★干いた风の街——ラジルダ

在族长家打听秘药的事→宿屋中找到ヒルダ→离开街道在海岸与在收容所救出男人相遇→回到宿屋即可获得秘药镇魂锭→到港口乘船回バルカ

★メセチナ洞窟

洞口与マオ回合→在深处与狂暴化的ユ-ジ-ン战斗→破坏洞窟墙壁→调查洞窟内的左边石碑中间偏左位置→离开洞窟再次前往ラジルダ

VSユ-ジ-ン/HP6950/地防御

奥义 & 秘奥义

使用特技攻击敌人就可以获得“SMASHPOINT”，使用 SMASHPOINT 可以习得更高级的“奥义”攻击。奥义是由两种特技组合演化而来的高级攻击技巧，经过“圣兽情节”之后，才可以修得奥义。任意两种攻击特技都可以组合成一种奥义，不过要习得这种奥义需要满足两个条件：1.两种基础特技的 SMASHPOINT 达到修得条件；2. 人物等级达到修得条件。另外，部分奥义需要特定剧情(获得守护圣兽)之后才能习得。

使用特技的角色奥义发动方法为：用特技击中敌人后迅速发动奥义所对应的特技攻击(即特技连击)；使用导术和阵术的角色发动奥义的方法为：使用导术后 2 秒以内发动奥义对应的导术(咏唱过程不能被中断)。发动奥义会消耗对应特技的 FG，由于发动之前还必须先使用一个特技，因此，奥义实际上会消耗 2 个 FG。

秘奥义是近身攻击型角色和后方支援型角色连携发动的超华丽必杀终结技。秘奥义的发动条件为：1.武器觉醒“潜在能力”；2.剩余敌人 1 名；3.敌人 HP 被消减至一定程度以下。符合这 3 个条件之后，就有一定几率发动秘奥义，当看见画面出现“FINALITY CHARGE BREAK!”字样后(同时会有提示音效)，迅速按×键就可以发动秘奥义结束战斗。

秘奥义只能通过剧情习得，且无法在菜单中查看。发动秘奥义必定能结束战斗。

★ラジルダ

调查宿屋 2 楼墙上的纹章→向宿屋主人打听纹章的情报→在村中的民家打听纹章的事→在人类族长家获得印有人类纹章的旗帜→在兽人族长家获得印有兽人纹章的旗帜→回到宿屋休息(此时字谜答案为"もんしょう",不过输错几次后同伴也会解开)→在屋外再次输入字谜(はなのさくじき)→在道具屋旁的民家找到卖花女孩→离开村子往南方湿原中央的泉水前进

★ゼレン湿原の泉——イーフォン圣殿

按照希望、勇气、真实和爱的顺序选择选项→泉水退去后进入圣殿→迷宫深处 BOSS 战→胜利后ティトレイ获得圣兽的力量(最强奥义"苍破坠莲闪"习得可能)→离开圣殿前往南方沙漠中的ピピスタ

VS 圣兽イーフォン/HP79000/光弱

イーフォン攻击力极高,防御力很菜,只要将其围攻的话就没有还手的机会,不过其使用隐身能力后攻击无效,此时应迅速离开其攻击范围。

★岩壁の村——ピピスタ

在村中发现ハック被村人捉了起来→在酋长家中与其交谈→在入口处民家中找到ハック→在右侧民家中打听圣兽的情报→与食材屋主人交谈后调查旁边的菜栏后获得祭品道具(仙人球)→前往酋长家使用仙人球为祭品在圣坛上献祭→让ハック调查圣坛→离开村子前往附近的圣火台→点燃地面圣鸟图案中心和翅膀两头的三个圣火台就能让圣兽复活并且出现焰之塔

★焰之塔

焰之塔的第一层和第二层需要点燃火炬才能前往下一层,第三层则要将火炎扑灭才能通过,到达顶层后マオ获得炎之圣兽的力量(最强奥义"ブレイジングハーツ"习得可能)。

★ピピスタ

前往酋长家得知ハック已经回到ラジルダ

★ラジルダ

在村中找不到ハック→前往兽人族长家→在村子入口与族长儿子交谈→再次前往イーフォン圣殿

★イーフォン圣殿

在圣殿中救出被袭击的ハック→回到ラジルダ

★ラジルダ

在村中找到发生冲突的两族村民→在宿屋向ハック询问下个圣兽的情报→离开村庄往湿原北方前进

★ポクナン大桥

在桥上获得通行证后过桥

★风雅宫——キョグエン

在村内左侧民家打听圣兽情报→在宿屋找到冒险者フランツ→到右侧ワン·ギン家答应为其拍卖会充当警卫→到宿屋告诉フランツ后回到拍卖会场→分配警备和迎客的同伴(迎客的一方不要带ユージーン)→将城中的 3 位客人带到拍卖场→进入屋内寻找クレア→离开街道往东方前进追赶盗贼(途中有一场强制战斗)

★キョグエン近郊の小屋

在此找到クレア后离开

★キョグエン

再次到ワン·ギン家获得幻之庭的情报→在道具屋前与フランツ交谈→离开街道前往北方的雪地

★白银乡——ノルゼン

在村中民家打听情报→前往宿屋休息→在村外找到单独外出的ユージーン→离开村子前往东北方的ネレグの塔

★ネレグの塔

每隔两层就有一次强制战斗,敌人除了 HP 较高外,没有什么特别之处。到达塔顶后即是 BOSS 战,胜利后下塔回到ノルゼン

VSギンナル(HP8720)+ドルンブ(HP10542)+ユシア(HP8420)

此次的笨蛋三人组由于被サレ控制,战斗中全部都是无硬直状态,好在 HP 不高,可以轻松获胜。

★ノルゼン

港口遇到ミーシャ→在宿屋与キュリア先生交谈→在村子右边找到キュリア后再回到宿屋→前往村子入口民家→在旁边民家找到ヒルダ再回到アニー处→前往其他民家帮助伤者→在港口乘船往南前进在ベオ平原下船

★圣兽ウォンティガの圣殿

在塔中アニー会不断产生幻想,到达顶层后アニー获得风之圣兽的力量→回到ノルゼン乘船前往ベルサス港

一层:从 1 点顺时针踩到 12 点,再从 12 点逆时针返回即可通过

二层:用水的能力使水车转动,让红色部分停在正中后即可通过

三层:将三个产生风的装置停止即可通过

四层:与三层相同的迷题

五层:快速使用下雨的能力将火全部扑灭即可通过

★交易の街——ベルサス

从港口出来向西即可到达ベルサス,在街道口与在王宫救出的スージー相遇→前往スージー家门外转为控制女王アカーデ前往桥对面的兽人居住地(真身是クレア)

★悲哀の集落——ベルサススラム

在街内与女兽人ジャンニ交谈后转回ヴェイグ方面

★ベルサス

离开スージー家回到宿屋休息→与クレア一起到河边散步→再次前往スージー家后回到宿屋休息→在广场救出即将被处刑的アカーデ→在街道入口与ミルハウスト交谈后离开街道前往バビログラード

★バビログラード

前往苍之圣殿中的地下,在圣殿中ヴェイグ会不断产生幻想,在神殿深处见到水之圣兽,准备好后与其对话即会战斗,胜利后获得水之圣兽的力量(最强奥义"崩龙无影剑"习得可能)。另外水之圣兽还会加入队伍,之后即可在大地图上飞行。

VSシャオルーン/HP70000/火弱/水钢体

由于与其战斗前可以作好准备,所以物攻角色可以全部武器附加上火属性,这样即可轻松获胜。

★ノルゼン

在村中找到フランツ打听半兽人村的情报→解开迷题后离开村子前往北方的モクラド村(答案是"タロット")。

★北の隐れ里——モクラド村

在村中入口处民家打听情报→连续两次前往装备屋左边民家找占卜师ナイラ(其实是ヒルダ的母亲)→再次到入口处民家→入口处ナイラ为掩护ヒルダ而被トーマ杀死,接着就是 BOSS 战→战斗结束后离开村子飞向アルヴァン山脉西边的环状列石遗迹,进入ギリオーヌ圣殿

VSトーマ/HP51000/水弱/地火暗钢体

★ギリオーヌ圣殿

在圣殿中ヒルダ会不断产生幻想,需要使用ヒルダ的特殊能力解除迷题(先按住□键发出电光确定电球拐角方向,再松开□键即可发出电球),到达圣殿深处后 BOSS 战,胜利后ヒルダ获得光之圣兽的力量(最强奥义"ディバインセイバー"习得可能)。

VSヒルダ之影/HP36918/光半减

★バルク

此时更换为控制クレア(真身是アカーデ)→进入カレギア城内祭祀场之后换回ヴェイグ方面

★ノルゼン

在港口处与フランツ交谈之后前往ベルサス

★ベルサス

在城内的マウロの家中获得海贼宝藏的情报→乘自由船前往中央海域左下方的漩涡处取得海贼的宝箱→将宝箱带回マウロ处后获得先祖之地图→调查地图上左边大陆的中间偏下部分海域(现在地图中サニイタウン的位置)→前往サニイタウン

★サニイタウン

在中央广场处出现的存档点处即可传送至圣兽ランドグリーズ处,ユージーン获得地之圣兽的力量(最强奥义"迅雷天翔击"习得可能)。

★终盘流程

从サニイタウン出来之后依次前往以下地点解决骚乱:ピピスタ(此处需要换ユージーン排头,之后再到圣火台寻找两个小孩)→アニカマル(到这里后还需要去オアシス)→バルク(此处为控制アカーデ去商店取药)→バビログラート(先去港口,再从登山洞上山)→ペトナジャンカ(控制アカーデ启动工场里的 3 处开关)→ミナール(BOSS 战——VS 暴走ヴェイグHP16951,醒来后得知クレア已经往北方去了)→单身前往エトレ桥桥上与ミルハウスト相遇并且与其战斗(此战是打不赢的,放心的输吧)→醒来后前往海岸与ティトレイ练拳→前往スールズ→离开村庄飞向地震中心ラジルダ→再次回到サニイタウン地之圣兽处→前往バルク北方的兽王山复活圣兽王

★兽王山

入口处 BOSS 战

VSトーマ(HP45899/水弱/地火暗钢体)+サレ(HP31049/地弱/风暗半减)+ワルトゥ(24677/暗半减)+ミリッツァ(17050/光半减)

迷题 1:通过雨滴判断前进道路,走错的话可以连按○键取消。

迷题 2:利用ティトレイ的能力开动机关和上下移动。

迷题 3:使用ユージーン的能力将四个柱子全部击停即可通过。

迷题 4:使用マオ的能力攻击红色的火炎,点燃对面的火炬即可通过。

迷题 5:使用ヒルダ的能力集中五个光球即可通过。

迷题 6:使用ヴェイグ的能力将四个洞口全部冰冻即可通过。

到达顶部之前 BOSS 战

VSミルハウスト/HP7491(ヴェイグ与其单挑)

顶部 BOSS 战

VSジルバHP100000

胜利后ユリス出现,飞向兽王山上空ユリスの领域

★ユリスの领域

迷题 1:通过在四个祭坛改变火炎的颜色,分别破坏 4 个角落对应颜色的障碍物就能打开通道。

谜题 2:使用ヴェイグ能力冻住岩浆作为平台即可通过。

谜题 3:击倒 3 个模仿己方同伴的怪兽后即可通过。

谜题 4:启动两个雕像机关,再通过黑色大门可以到达迷宫深处,经过传送点传送至ユリスの领域·最深部。在最后的记录点记录之后就准备迎接最终 BOSS 吧。

VSユリス HP188999

ENDING



厂商:BANDAI
类型:ACT
机种:PS2
发售日:12月9日
作者:星辰

机动战士一高达
GUNDAM vs. Z GUNDAM

基本操作

方向键/左摇杆:控制机体移动。
□键:主射击武器
△键:近距离格斗攻击
×键:跳跃,短距离飞行
○键:索敌,也可切换敌目标
L1 键:对僚机下作战指令,发动觉醒特技
L2 键:射击+跳跃/某些机体的特殊攻击
R1 键:副武器攻击
R2 键:格斗+跳跃/某些机体的特殊攻击
L1×2:连按 2 次 L1 键可发动觉醒特技
□+△:效果等同 R1 键
□+×:效果等同 L2 键
△+×:效果等同 R2 键
○长按:某些炮击型机体可进入狙击视角
方向键×2:快速移动,可回避敌人攻击或快速冲刺
×+↑↑:按住 X 不放,连打方向键为变形

觉醒系统解说



觉醒系统是本作新增加的系统,它取代了前作《奥古 VS 提坦斯》中的连携系统。觉醒特技共有三种:强袭、复活、机动。除了"复活"是自动发动之外,其它特技的发动方法均为连打 L1 键两次。在战斗开始之前,玩家需要从三中特技中选择一种,且在战斗中无法更改。

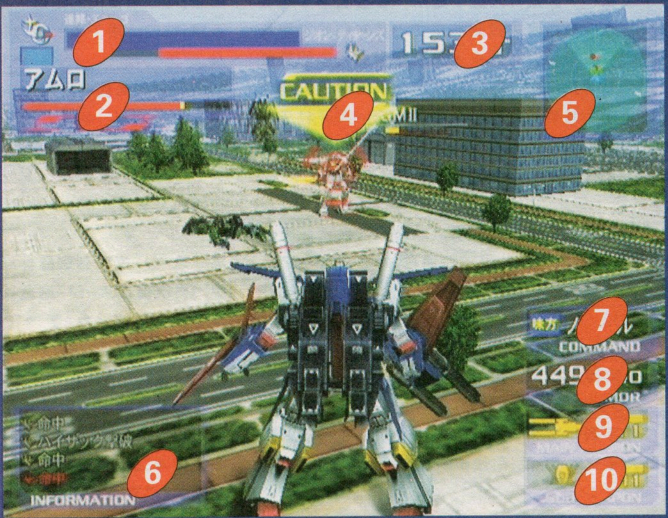
觉醒特技的发动条件为画面左上方的觉醒槽为满槽。当我方机体被攻击或我方击中敌机的时候,都会使觉醒槽增加。注意,如果选择了"复活"特技,那么觉醒槽和僚机共享,谁先被击破,谁就先发动"复活"。发动复活后,觉醒槽还会重新增加,只要再次积蓄满,就可以发动下一次"复活"。其它两种特技由玩家选择发动时机,且同时对僚机有效。

强袭:发动时机体散发黄色"斗气",自机和僚机攻击力、机动力上升。攻击力约为平常的 1.2 倍,机动力约为平常的 1.25 倍,且遭受攻击没有受创硬直。但是相应的,机体防御力会下降,约为平常的 0.75 倍,要小心。强袭的持续时间约为 8 秒,不过由于攻击会使觉醒槽增加,所以真正的持续时间会长一些。

复活:自动发动,发动时机体散发红色"斗气"。自机或僚机被击破时,自动以四分之一耐久度复活,且不会减少我方战力。处于"复活"状态的机体防御力变为平常的 4 倍,机动力上升为平常的 1.25 倍,攻击力也增加为平常的 1.1 倍,持续时间大致为 10 秒。是非常实用的觉醒特技。

机动:发动时机体散发蓝色"斗气",机动力大幅提高。攻击力和防御力没有变化,但是移动速度变为平常的 1.6 倍,格斗攻击攻击范围变为平常的 2 倍。机动持续时间约 15 秒,和强袭相同,在发动过程中可回复觉醒槽增加时间。不过要注意的是,机体的移动力虽然上升了,但是攻击的速度依然保持不变。

游戏画面解析



1.战力示意图:蓝色槽为联邦·奥古侧战力,红色槽为基恩·提坦斯侧战力,如果一方战力变为零,则战斗失败。

2.觉醒槽:玩家机体觉醒特技指示槽,下方的文字为当前的觉醒特技,觉醒槽满之后就可以使用觉醒特技。

3.游戏时间:当前剩余的游戏时间,练习模式下为伤害度显示。

4.CAUTION 箭头:警戒提示箭头,当敌方特殊机体出现,或敌方机体准备攻击时会出现箭头提醒,当箭头变为红色时,则表示已经向你发动了攻击,应立刻进行回避。

5.雷达:红色点为敌方机体,绿色点为我方僚机。

6.消息框:显示目前战场状况,如是否命中,有无机体被击破等。

7.当前指令:对僚机下达的指令,分为ノ-マル普通、射击重视、格斗重视、援护重视和回避重视。

8.机体耐久值:以数字表示,右边为机体最大耐久值,左边为当前耐久值,耐久值为零则被击破。

9.主武器残弹量:主武器当前弹数显示,不射击时会慢慢回复。

10.附武器残弹量:副武器当前弹数显示。

COST 值解说

本游戏战斗的胜利条件为将对方战力值减为零,而并非击倒固定数量的敌机体。什么是战力呢?简单来说,就是机体 COST 值的总和。每一架机体都对应有一个 COST 值,一般来说,性能越好的机体 COST 值越高。当一方被击

坠机体的 COST 值总和超过了本关战力限制后，即告失败。举例说明，我方战力为 600，我方出击机体为 ZZ 高达（COST375）和ネモ（COST200）；如果 ZZ 被击坠，则此时战力剩余 225，如果 ZZ 再次被击坠，因为 ZZ 的 COST 为 375，超过剩余的 225，即告失败；如果ネモ被击坠，则因为ネモCOST 为 200，没有超过 225，所以可以继续战斗。

エゥーゴ奥古军 COST 一览

ZZガンダム	375
Zガンダム	375
百式	310
スーパーガンダム	295
ガンダムMkⅡ	295
リックディアス（红）	250
ディジェ	250
リックディアス（黑）	225
ネモ	200
メタス	195
GM2	170

联邦军 COST 一览

ガンダム	310
ガンキャノン	225
陆战ガンダム	225
ガンタンク	195
GM	160
陆战 GM	145
ボール	100

ティターンズ提坦斯军 COST 一览

ジ・オ	375
サイコガンダムMkⅡ	350
バウンドドック	350
サイコガンダム	325
ガブスレイ	310
パラス・アテネ	300
ハンブラビ	295
ガンダムMkⅡ	295
アッシマー	275
ギャプラン	275
メッサーラ	275
バイアラン	250
マラサイ	225
ボリノーク・サマーン	225
バーザム	200
ガルバルディβ	200
ハイザック	195
GMⅡ	170
Gディフェンサー	150

ジオン基恩军 COST 一览

キュベレイ	375	グフ	195
キュベレイMkⅡ	375	ズゴック	195
シャアゲルググ	310	ゾック	195
ジオング	300	ゴック	195
ゲルググ	225	シャアザク	160
ギャン	225	アッガイ	150
シャアズゴック	225	ザクⅡ	150
ドム	200	旧ザク	150

关于操作的技巧

游戏的操作并不复杂，但是下面的几点需要注意：

1.冲刺过程中，机体的格斗技招式会有变化，
2.跳跃攻击在落地之后有接续招式，另外在空中击中敌人的话，在落地之前可以以跳跃攻击一直连击下去。
3.サイコガンダム和サイコガンダムMkⅡ的变形方法为按 L2 键。
4.ガンダムMkⅡ按 L2 键可更换光线枪弹夹，快速 RELOAD。
5.大部分机体 R2 键都对应有特殊招式（攻击或防御技巧都有），而且可以在冲刺过程中使用可变化为新的招式。
6.部分机体在持枪的状态下按 R2 也能使用格斗技，如 Z 高达的军刺。
7.机体被击坠后“复活”，会有某些部位如头部、手或者腿被破坏，可能会影响相应的机能。最严重的是ガンダムMkⅡ，复活后左手被击毁，导致无法 RELOAD。

ニュータイプ评价

如果在战斗中表现出色，就有可能获得ニュータイプNEWTYPE 评价。

ニュータイプ评价	S	A	B	C	D	E
命中率 & 回避率	100%	95%	90%	85%	80%	75%

アーケード ARCADE 街机模式

1.初级篇（难易度 easy）：グリーンノア1→月面→卫星轨道→ホンコンシティ→フォン・ブラウン→キリマンジャロ基地

2.ルートA（难易度 nomal）：グリーンノア1→ジャブロー→ケネディポート→サイド2 宙域→フォン・ブラウン→キリマンジャロ基地→ダカール→アクシズ宙域→アクシズ表面→コロニーレーザー内部

3.ルートB（难易度 nomal）：ジャブロー→ケネディポート→卫星轨道→グリーンノア宙域→月面→サイド2 宙域→グリーンノア1→フォン・ブラウン→グリプス宙域→コロニーレーザー内部

4.ルートC（难易度 hard）：グリーンノア宙域→ホンコンシティ→月面→キリマンジャロ基地→ダカール→アクシズ宙域→アクシズ表面→グリプス宙域→コロニーレーザー内部→ゼダンの门宙域

5.ルートD（难易度 new type）：ゼダンの门宙域→ダカール→ホンコンシティ→ジャブロー→ケネディポート→キリマンジャロ基地→アクシズ宙域→アクシズ表面→グリプス宙域→コロニーレーザー内部

6.ルートE（难易度 hard）：需要在コレクション（收集模式）特典中购买

7.ルートF（难易度 hard）：需要在アーケード模式中使用一年战争的人物（在输入名字时输入アムロ或カイ这些曾经在一年战争中登场的角色名字）通关一次，然后可在コレクション的特典中购买。

8.ルートG（难易度 hard）：在コレクション的特典中购买中购买了“ZZ 高达”和“ZZパイロット”之后，会增加“ルートG”特典。

宇宙世纪模式



宇宙世纪模式中如何开启 if 历史呢？答案是查看历史年表画面，如果在某场战斗中（即不同颜色的圆圈标志）发现类似“XXX 战死”的字样，那么这场战斗就是开启 if 历史的关键，只要不达成该条件，就能进入 if 历史。

以奥古恻为例，卡缪（カミーユ）或柯瓦特罗（クワトロ）0087 年キリマンジャロ基地一战，如果让凤（フォウ）生还（不击破サイコガンダム），就可以开启 if 模式“フォウ生残”。卡缪 if 路线通关之后，就会出现阿姆罗（アムロ）0079 的剧情，在 0079ソロモン战斗中，令拉拉（ララァ）生还，就可以开启阿姆罗加入奥古的 if 历史，同时还会影响卡缪和柯瓦特罗的剧情。这里最大的难度是令フォウ和ララァ生还，在フォウ一战中不要攻击フォウ和ジェリド，以最快速度击破杂兵，消耗提坦斯方战力后过关；ララァ一战，应在夏亚逃跑前将其击破，之后继续击破杂兵后过关。

隐藏机体出现方法

サイコガンダム、サイコガンダムMkⅡ

在アーケード模式 A 路线中，分别击破サイコガンダム和サイコガンダムMkⅡ，然后在特典中购买“各モード サイコガンダムMkⅡ”，就可以使用了。

ZZ 高达、キュベレイMkⅡ出现方法

1.在特典中购入“アーケードモード ルートE”
2.以一年战争角色完成アーケード模式后，特典中购入“アーケードモード ルートF”
3.完成条件后，在特典中购入“各モード サイコガンダムMkⅡ”
4.完成一次サバイバル模式，之后在特典中购入“コレクション 连邦 &ジオンMA”
5.完成ルートE 和ルートF 后，在特典中购入“各モード 连邦 &ジオンステージ”和“コレクション 连邦 &ジオン曲”（完成时需要大尉以上官衔——未确定）
6.完成以上条件后，就可购入“各モード ZZMS”和“各モード ZZパイロット”了
7.购入 ZZMS 和 ZZパイロット后，可以购买“アーケードモード ルートG”，ルートG 通关后可以购买最后一个特典“コレクション ZZ 曲”

PHANTASY STAR ONLINE Blue Burst™

梦幻之星在线蓝色脉冲

作者:红哈雷-夏

梦幻之星在线人物极限培养法

说明

配点方法只针对于能够达到能力全满的角色，新人类角色因为数值分配上的原因无法达到全满，所以不研究这个角色。

配点的方式是通过吃药,装备玛古和插件(神/全能力,命中+2,其余+20).

全部采用力量型玛古,即除了命中和力量以外其余全不加.

名词解释:

能力名:角色的能力名称,ATA 代表攻击力,DFP 代表防御力,MST 代表精神力(机械角色没有精神力),ATA 代表命中,EVP 代表回避,LCK 代表运.

初始值:角色在等级 1 时不带玛古不吃药的能力.

200 级基础值:角色在 200 级时不带玛古不吃药的能力.

能力最大值:能力的上限值.

能力药(XX/XX):括号里面代表的是"目前吃药的数量/吃药的数量限制".

最终值:配出来的数值,如果超出了能力值上限则按能力上限值算.





HUcast 男性机械猎人

能力值

能力名	初始值	200 级基础值	能力最大值
ATP	45	1146	1639
DFP	18	501	601
ATA	64	159	191
EVP	35	585	660
LCK	10	10	100

配点方案

能力名	基础值	能力药(115/150)	玛古(200 级)	插件
ATP	1146	74(+148)	POW 143(+286)	神/全能力 *3(+60)
DFP	501	18(+36)	DEF 5(+5)	神/全能力 *3(+60)
ATA	159	-----	DEX 52(+26)	神/全能力 *3(+6)
EVP	585	8(+16)	-----	神/全能力 *3(+60)
LCK	10	15(+30)	-----	神/全能力 *3(+60)

最终能力

能力名	最终值	最大值
ATP	1640	1639
DFP	602	601
ATA	191	191
EVP	661	660
LCK	100	100

HUcaseal 女性机械猎人

能力值

能力名	初始值	200 级基础值	能力最大值
ATP	45	901	1301
DFP	18	399	525
ATA	71	184	218
EVP	35	777	877
LCK	10	10	100

配点方案

能力名	基础值	能力药(141/150)	玛古(200 级)	插件
ATP	901	45(+90)	POW 135(+270)	神/全能力 *2(+40)
DFP	399	41(+82)	DEF 5(+5)	神/全能力 *2(+40)
ATA	184	-----	DEX 60(+30)	神/全能力 *2(+4)
EVP	777	30(+60)	-----	神/全能力 *2(+40)
LCK	10	25(+50)	-----	神/全能力 *2(+40)

最终能力

能力名	最终值	最大值
ATP	1301	1301
DFP	526	525
ATA	218	218
EVP	777	877
LCK	100	100

HUmar 男性人类猎人

能力值

能力名	初始值	200 级基础值	能力最大值
ATP	45	943	1397
DFP	17	422	579
MST	29	494	732
ATA	68	174	200
EVP	45	682	756
LCK	10	10	100

配点方案

能力名	基础值	能力药(203/250)	玛古(200 级)	插件
ATP	943	56(+112)	151(+302)	神/全能力 *2(+40)
DFP	422	56(+112)	5(+5)	神/全能力 *2(+40)
MST	594	49(+98)	0(+0)	神/全能力 *2(+40)
ATA	174	-----	44(+22)	神/全能力 *2(+4)
EVP	682	17(+34)	-----	神/全能力 *2(+40)
LCK	10	25(+50)	-----	神/全能力 *2(+40)

最终能力

能力名	最终值	最大值
ATP	1397	1397
DFP	579	579
MST	732	732
ATA	200	200
EVP	756	756
LCK	100	100

RAcast 男性机械枪手

能力值

能力名	初始值	200 级基础值	能力最大值
ATP	30	859	1350
DFP	18	505	606
ATA	75	199	224
EVP	31	626	699
LCK	10	10	100

配点方案

能力名	基础值	能力药(143/150)	玛古(200 级)	插件
ATP	859	73(+146)	POW 153(+306)	神/全能力 *2(+40)
DFP	505	28(+56)	DFP 5(+5)	神/全能力 *2(+40)
ATA	199	----	DEX 42(+21)	神/全能力 *2(+4)
EVP	626	17(+34)	----	神/全能力 *2(+40)
LCK	10	25(+50)	----	神/全能力 *2(+40)

最终能力

能力名	最终值	最大值
ATP	1351	1350
DFP	606	606
ATA	224	224
EVP	700	699
LCK	100	100

RAcaseal 女性机械枪手

能力值

能力名	初始值	200 级基础值	能力最大值
ATP	25	775	1175
DFP	23	562	688
ATA	77	208	231
EVP	31	713	787
LCK	10	10	100

配点方案

能力名	基础值	能力药(150/150)	玛古(200 级)	插件
ATP	775	37(+74)	POW 153(+306)	神/全能力 *1(+20)
DFP	562	51(+102)	DEF 5(+5)	神/全能力 *1(+20)
ATA	208	----	DEX 42(+21)	神/全能力 *1(+2)
EVP	713	27(+54)	----	神/全能力 *1(+20)
LCK	10	35(+70)	----	神/全能力 *1(+20)

最终能力

能力名	最终值	最大值
ATP	1175	1175
DFP	689	688
ATA	231	231
EVP	787	787
LCK	100	100

RAmar 男性人类枪手

能力值

能力名	初始值	200 级基础值	能力最大值
ATP	23	806	1260
DFP	13	359	515
MST	20	505	665
ATA	80	230	249
EVP	36	639	715
LCK	10	10	100

配点方案

能力名	基础值	能力药(201/250)	玛古(200 级)	插件
ATP	806	42(+84)	POW 165(+330)	神/全能力 *2(+40)
DFP	359	56(+112)	DEF 5(+5)	神/全能力 *2(+40)
MST	505	60(+120)	MIND 0(+0)	神/全能力 *2(+40)
ATA	230	----	DEX 30(+15)	神/全能力 *2(+4)
EVP	639	18(+36)	----	神/全能力 *2(+40)
LCK	10	25(+50)	----	神/全能力 *2(+40)

最终能力

能力名	最终值	最大值
ATP	1260	1260
DFP	516	515
MST	665	665
ATA	249	249
EVP	715	715
LCK	100	100

RAmarl 女性人类枪手

能力值

能力名	初始值	200 级基础值	能力最大值
ATP	23	743	1145
DFP	18	426	577
MST	20	732	1031
ATA	72	216	241
EVP	36	798	900
LCK	10	10	100

配点方案

能力名	基础值	能力药(213/250)	玛古(200 级)	插件
ATP	743	14(+28)	POW 157(+314)	神/全能力 *3(+60)
DFP	426	43(+86)	DEF 5(+5)	神/全能力 *3(+60)
MST	732	120(+240)	MIND 0(+0)	神/全能力 *3(+60)
ATA	216	----	DEX 38(+19)	神/全能力 *3(+6)
EVP	798	21(+42)	----	神/全能力 *3(+60)
LCK	10	15(+30)	----	神/全能力 *3(+60)

最终能力

能力名	最终值	最大值
ATP	1145	1145
DFP	577	577
MST	1032	1031
ATA	241	241
EVP	900	900
LCK	100	100

FOmar 男性人类法师

能力值

能力名	初始值	200 级基础值	能力最大值
ATP	16	753	1002
DFP	10	321	470
MST	53	990	1340
ATA	63	138	163
EVP	35	551	651
LCK	10	10	100

配点方案

能力名	基础值	能力药(214/250)	玛古(200 级)	插件
ATP	753	105(+210)	POW 0(+0)	神/全能力 *2(+40)
DFP	321	52(+104)	DEF 5(+5)	神/全能力 *2(+40)
MST	990	2(+4)	MIND 153(+306)	神/全能力 *2(+40)
ATA	138	----	DEX 42(+21)	神/全能力 *2(+4)
EVP	551	30(+60)	----	神/全能力 *2(+40)
LCK	10	25(+50)	----	神/全能力 *2(+40)

最终能力

能力名	最终值	最大值
ATP	1003	1002
DFP	470	470
MST	1340	1340
ATA	163	163
EVP	651	651
LCK	100	100

FOmarl 女性人类法师

能力值

能力名	初始值	200 级基础值	能力最大值
ATP	16	721	872
DFP	10	351	498
MST	53	943	1284
ATA	63	144	170
EVP	35	513	588
LCK	10	10	100

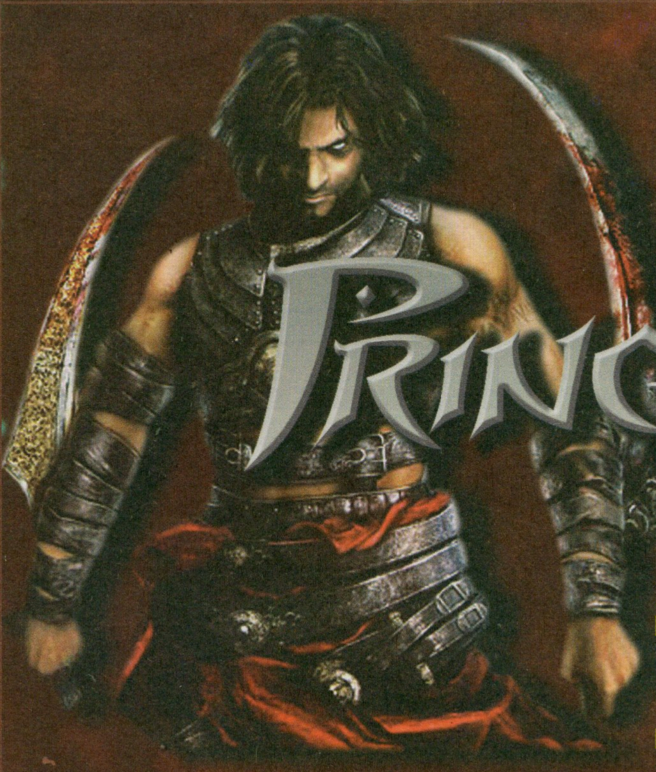
配点方案

能力名	基础值	能力药(208/250)	玛古(200 级)	插件
ATP	721	66(+132)	POW 0(+0)	神/全能力 *1(+20)
DFP	351	61(+122)	DEF 5(+5)	神/全能力 *1(+20)
MST	943	18(+36)	MIND 147(+294)	神/全能力 *1(+20)
ATA	144	----	DEX 48(+24)	神/全能力 *1(+2)
EVP	513	28(+56)	----	神/全能力 *1(+20)
LCK	10	35(+70)	----	神/全能力 *1(+20)

最终能力

能力名	最终值	最大值
ATP	873	872
DFP	498	498
MST	1284	1284
ATA	170	170
EVP	589	588
LCK	100	100

本文所有数据为在游戏内收集整理完成,如和官方数据有冲突以官方为准。



机种:PS2	类型:ACT	发售日:11.30
厂商:育碧	文:A9TG/Zelda	责编:牛蛙

PRINCE OF PERSIA WARRIOR WITHIN

武者之心

清清楚楚明明白白详详细细之系统分析

游戏操作

○键:拾起武器/丢弃武器
△键:副武器攻击/投技
□键:主武器攻击
×键:确定/翻滚/跳跃
R1 键:防御/特殊动作
R2 键:第一人称视角
L1 键:时间技能的发动
L2 键:远景视角
左摇杆:控制人物移动
右摇杆:控制视角,按下切换到后方视角。
START 键:暂停进入菜单
SELECT 键:地图,可以查看现在的位置和目标

常用技巧

大回环攻击:场景中如果出现较小较矮的圆柱,对着它按□键王子就会一手抱柱环绕一圈进行攻击,攻击力大而且有无敌时间。

攀爬:正对着墙面按 R1,王子会蹬墙上去,可以到达一定高度的地方,蹬墙中途可以按×键向反方向跳跃。

悬挂和贴墙:在某些边缘王子只有贴墙才能站立,这时按○键王子会悬挂在这一边缘上,再按一次○键,王子会松手掉到下面的边缘(当然必须有地方站,否则……)。按×键则可以跳到高处的边缘,再按一次×键则会贴墙站上去。注意这时是可以往后方跳跃抓住对面的边缘的。

壁走:非正对墙壁按 R1 键则可以使出壁走的技巧,用来跨越一般跳跃无法通过的空隙。再壁走中途同样可以×键踩墙跳向直角方向。

Z 字跳跃:踩墙跳的延伸技巧,在两堵相距较近的墙壁中可以来回按×键跳跃来到达高处。有时候也可以利用这个技巧从高处降到低处,当然墙壁之间距离要比较大。

圆柱跳跃:在比较小的圆柱旁按跳可以抱住圆柱,然后可以用左摇杆控制王子上下移动或者变换身位,按×键是往王子背部所朝方向跳跃。

绳索:抓柱绳索之后按 R1 键可以来回晃荡,到顶部后按×键可以往所朝方向壁走,比普通壁走的距离更长。

红绸:大部分都是用来帮助王子从高处下降的,注意中途可以按×键跳往反方向。

单杆回环:抓住单杆之后可以按 R1 键施展潇洒的回环技巧,按×键可以跳跃。

界面说明



左上角圆盘就是王子一些状态的显示:最外围的蓝色条代表王子的生命值,游戏中生命值的上限可以到特定地点提升,回复生命值则可以依靠喝水~内圈的黄色圆点则代表王子可以发动时间特技的数量,开始的时候可以发动三次,上限为 6 次,在特定的时之房间可以提高。回复这一时间特技槽可以通过打到敌人和破坏场景所得到的金砂~中间的白色月牙状图标则代表时间特技的持续时间,比如时间倒退(recall)这个技能中,倒退的长短就取决于这个图标的长短。圆盘右上角的锤子则代表现在装备的副武器~

战斗系统

本作的战斗系统可以说的上是千变万化,不愧副标题中的 WARRIOR 一词。○□△×四个键要灵活运用才能应对各种不同的情况,下面列出几个常用的战斗技巧,其余的大家可以查看 COMMAND LIST。

□键:最普通的主武器攻击,也是最常用的,最实用的。一般来说连击的最后一招攻击力比较大。摇杆转半圈按□键,则可以使出回旋踢,适用于被多个敌人包围的时刻。

△键:分为两种情况,有副武器和无副武器。

有副武器:则是类似于无双系列的出招方式,比如□□△,大部分都是范围攻击技,攻击力也比普通攻击要高不少。

无副武器:投技,对某些敌人有特效,而且也可以将敌人扔到断崖下一了百了。

○键:在持有副武器的时候按○可以将其作为飞行道具扔出去,命中之后敌人会有一段的晕眩,是攻击的大好机会。

×键:俗称"蹬鼻子上脸"的翻身技,如果接上□键攻击力不俗,实战中最有用的技巧,当然对于某些敌人也是无效的。

时间特技

1,倒退(RECALL):按住 L1 即可发动。最常用的能力,可以倒退回一段时间,不管是在中途掉入万丈深渊,还是被敌人围殴至死,都可以用这个能力回到从前。

2,减速(EYE OF STORM):轻按 L1 即可发动。可以使周围环境的时间流逝减慢,某些机关必须用此能力破解,也可以用这个能力看清敌人的行动。

3,爆炸(BREATH OF FATE):按住 R1 后再按住 L1。爆炸效果,一定范围内的敌人有效。注意这个能力是可以升级的,后期可以按住 L1 蓄力到最高三段才释放,段数越高,消耗的时间槽也越多。

4,加速(RAVAENGE OF TIME):按住 R1 后轻点 L1。加速王子自身的行动,不是很有用的能力,在后期对付大批强力敌人时可以一试,另外一次要消耗两格时间槽也是一大缺点。

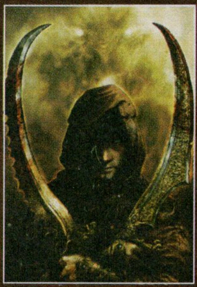
隐藏要素

包括动画收集,原画收集和武器收集,都可以在标题菜单中的 EXTRA FEATURES 中查看。

VIDEO GALLERY 和 ILLUSTRATIONS 两个菜单里面的内容风别以两个不同结局通关后就可以全部出现了(部分动画需要一代的记录)。

ARTWORK GALLERY 中的 CHARACTERS 和 ENVIRONMENTS 里面的内容则要在游戏中打破特定的隐藏宝箱就会出现。

WEAPON GALLERY 中的武器则必须在游戏中拾起对应的武器就会取得。



天下无敌英明神武东方不败之攻略流程

序章 暴风雨的来临

将最初遇到的美女 BOSS 体力减少一定程度后王子即被其击晕。

醒来的时候刀不见了,只能用一根木棍暂时当作武器。注意台阶左边有第一个隐藏宝箱(图 1),一路跳跃攀爬可以到达第一个记录点。



图 1

第一关 WRECKAGE

前进路线如图 2,图 3 所示,中间有个必须用壁走通过的大空隙,另外三根柱子上面又有个隐藏宝箱,最后从门上的小洞滚进去。

遇到 Shahdee 后得到 SPIDER SWORD,干掉敌人之后从后面新开的门进去,就可以看到记录点了。

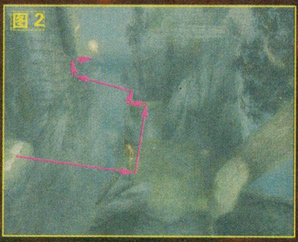


图 2



图 3

第二关 The Ruined Fortress

干掉鸟人之后前往下一个目的地,路线如图 4,图 5 所示,其中图 4 之中上圆柱的方法还又一种,利用墙壁的柱子之间的 Z 字跳跃。第三此打败鸟人后,踩墙按下墙壁上的机关,就可以从新开的门进去了。

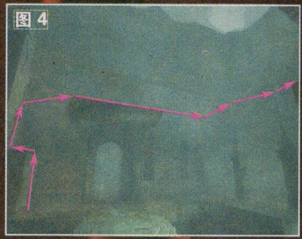


图 4

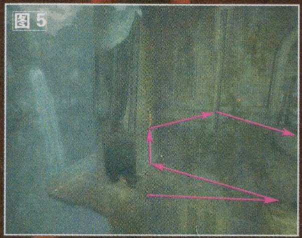


图 5

利用红布下到地面,解决掉敌人后按图 6 所示路线进入房间内部,不远处就是时之房间。在这里除了记录和回复生命之外,还可以进行时空旅行,以后的流程将不断的在过去(PAST)和现在(PRESENT)之间切换。进入此房间时因没有时之砂的流动而无法进行时空切换的话,请按特定顺序踩下 4 个墙上的机关。觉醒了第一个时间特技"RECALL"之后即可离开。



图 6

第三关 First steps in the past

进入大厅,干掉敌人后按图 7 所示的路线前进,最后利用壁走踩下墙上的机关进入打开的门。

庭院里有第一个隐藏奖励点,路线如图 8 所示,到了上面会发现地板上一个被



图 7

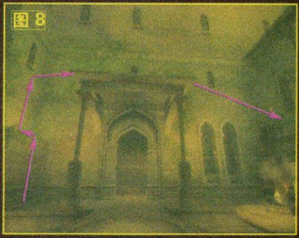


图 8

木箱遮住的机关,踩下以后就会打开上层的一个小洞口(图 9)。穿过庭院有个记录点,一路过去进入中央大厅。这个地点算是以后的一个基本起点,在这里可以控制石台的升降来到达不同的地方。



图 9

第四关 The Fortress rebuilt

跳回来上右边的高台,路线如图 10,图 11 所示。就快追上 Shahdee 的时候却被闸门挡住了,这个房间的目的地就是最上方



图 10



图 11

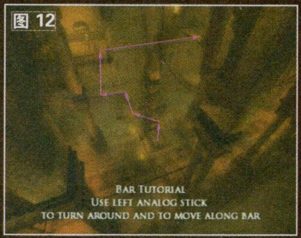


图 12

的拉杆型开关了。起点是单杆下面突出的台阶,路线如图 12 所示。到达另一边的平台后继续利用横杆前进(图 13),让王子悬挂在平台边缘,然后往外跳继续我们的平衡木表演(图 14)。跟着利用红布急降(图 15)到下面平台,现在要面对一次平衡木上的对决(图 16),在其冲过来的时候按跳躲过攻击,跟着一刀下去即可解决。下面一段流程和前面类似,最后到达图 17 的位置,跳起拉下机关,跟着红布降到地面,进入闸门。从图 18 的路线经过,就到达记录点。

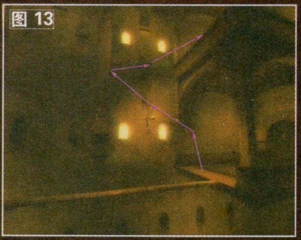


图 13



图 14



图 15



图 16



图 17

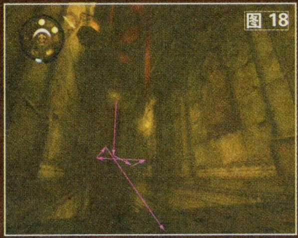


图 18

第五天 A Damsel in Distress

再次与 Shahdee 战斗，最好的方法是游击战，等待她的攻击间隙上去砍，被防住救马上往后退，另外如果离她较远，Shahdee 会丢下王子转而攻击 Kaileena，这也是攻击的好机会。

回头到图 19 的石碑处，这里是通往第二个隐藏奖励点的通道，用 R1 把石碑往后拉就可以了。继续前进，从一旁的平台上去，按图 20 所示路线前进，跟着利用绳索前往下一个记录点。



图 19



图 20

第六天 Fate`s Dark Hand

按图 21,22 路线过去，用悬挂的技巧上到平台，爬上绳索反跳到拉杆处打开开关，可以利用壁走和绳索到达对面的平台。



图 21

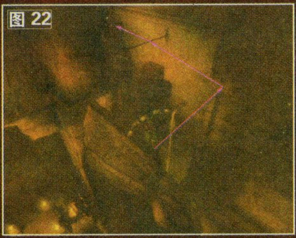


图 22

八边形房间前进路线如图 23,24 所示，注意中间有个高低杆之间的踩墙跳和比较讨厌的机关。经过两次绳索壁走到达第二个时之房间，学会"EYE OF THE STORM"技能，时间回到现在。



图 23

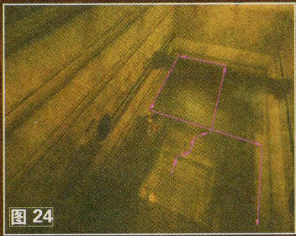


图 24

离开时之房间，后继续前进，先按图 25 所示抓住对面的绳索，跟着利用绳索壁走和单杆回环前进到一个小平台，从突出处跳往那根树干，跟着按图 26 所示下到地面。消灭掉敌人后按图 27 所示利用 Z 字跳跃到达下一个记录点。



图 25

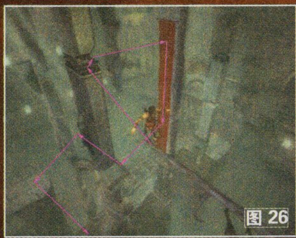


图 26



图 27

在此会被 DAHAKA 发现，逃进时之房间就安全了。让时间倒流到古代之后记录即可。

第七天 A Helping Hand

继续按原来的路线前进，回到中央大厅，对面的门已经开了，跳过去吧。路上的机关众多，图 28 所示的是一个比较典型的。最后爬上梯子反跳拉下墙壁上的开关，翻滚进入沙漏所在的房间。

终于找到了 Kaileena，在此得到 SERPENT SWORD，这也是打开中央大厅机关的钥匙。



图 28

第八天 The Key And The Lock

回到中央大厅将剑插入圆盘就会出现新的机关。往下就是刚才走过的追击 Shahdee 的通道，往左是机械塔，往右是遗迹塔，往上则通往第 3 个隐藏奖励点。进入这个奖励点的路线如图 29 所示，必须经过两次的壁走 Z 字跳跃。

先去哪座塔可随意选择，这里的路线是先前往遗迹塔。推动机关后按图 30 所示路线前往遗迹塔，马上就会遇到两个需要运用减速能力的障碍，第二个机关必须靠单杆回环来触动，通过后就看到记录点了。



图 29

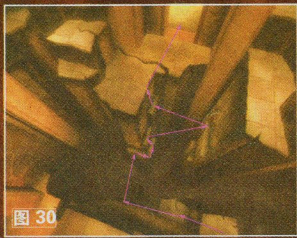


图 30

第九天 The Water Maiden

进入一个中央有女神像的房间，从入口处明显的悬空楼梯上去(图 31)，沿着鸟人的路线前进，中间有一次绳索壁走跳跃，最后壁走接大回环进入下个房间。(图 32)利用悬挂技巧通过这里就到下个记录点。



图 31



图 32

解决掉所有敌人后先别前进。第 4 个奖励点可以从这个院子左边的缺口处（图 33)进去，挂在边缘慢慢下去就可以了。先拉下石碑开关，左边会升起平台，利用减速抓住平台。下一段路顺着边缘一直到抓住石碑最上面的单杠，然后按图 34 所示爬到二层平台。这里的顺序是先到最上层拉下单杠型机关放下吊桥，然后将石块推到踏板型机关上，最后回到二层推动石磨型机关即可(图 35)，这样女神像房间就出现了新的机关，从左边的水渠回去。



图 33



图 34



图 35

利用红布下降到女神像房间，推动四个机关，让水流分别流向两边的巨神像后中央的大门就会打开。尽头是时之房间，得到第三个能力"Breath Of Fate"。

第十天 Water and Gardens

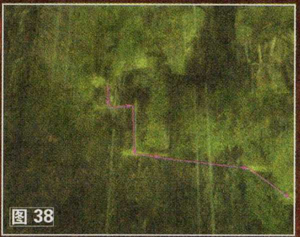
回到女神像房间，从图 36 所示的石块


图 36


图 37

上到断垣，一路小心前进，跳到上层平台后利用墙壁上新出现的裂缝攀爬上去，跟着壁走抓住树枝，按图 37 所示路线进入下一个房间。

在庭院中按图 38 所示到另一边的平台，然后从左边的台阶沿着边缘爬上去，跟着是一个大胆的踩墙跳上到原来的花园（图 39）。解决杂兵后按图 40 的路线前进，一个大回环抓住门户的边缘，跳到对面的边缘继续前进，最后一次壁走到一个突出边缘上，就会发现记录点了。


图 38

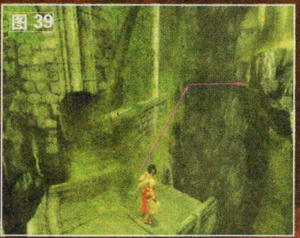

图 39


图 40

按图 41 的路线抱着树干跳跃到新的平台，然后壁走就可到达目的地。到达一个新的地点（王子会说自己到了正确的地方，却处在一个错误的时间），对面鸟人所在地就是现在的目标了。壁走跳跃抱住石柱，如图 42 左边的路线为继续流程，右边可以找到宝箱。之后 DAHAKA 再次出现搅局，快速逃离到时之房间即可。

回头从刚才逃跑路线回去，来到一个比较对称的花园。这里的目标是中央流水上方的控制开关，先将正中央的机关转半圈，然后路线如图 43，44 所示，路上遇到的


图 41

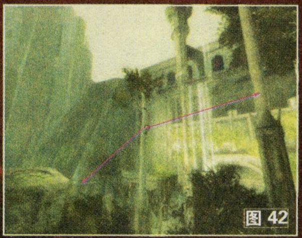

图 42


图 43


图 44


图 45

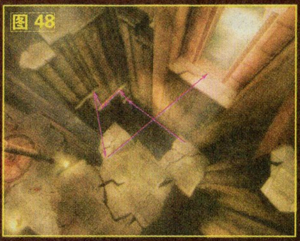
两个机关按顺序分别顺时针转 90 度，半圈。控制开关所在房间也是第 5 个奖励点的入口，如图 45。打开开关后原路返回，路上的机关按顺序分别转半圈，不转。最后把正中央的机关转半圈即大功告成，解开了大门的其中一个封印。

第十一关 The Second Tower

回到女神像房间上层，从最左边的通路前进。先踩下平台上开关，然后平台抓住上方的单杠。拉下单杠型开关会出现梯子，从那里下到地面（图 46）。一直回到中央大


图 46


图 47


图 48

厅。Kaileena 再次出现帮助王子，又得到了一把新的武器“LION SWORD”。

推动机关前往下个目的地。从图 47 所示位置壁走到达平台，跟着按图 48 所示路线就可以前往机械塔了。之后流程较为简单，不再赘述。

第十二关 Clockwords And Gears

用减速跳过当前的水车。演示后的路线如图 49 所示，到达灯火处后踩下墙上的开关，快速壁走到铁板上，并利用悬挂移动到铁板后方，转身跳向单杠，落下后就可以移动新的机关了。利用转过来的单杠继续前进，抓住上方上下移动的横杆到达上层。拉下开关跳上平台，按图 50 的路线进入对面的平台，从梯子上去，再按图 51 的路线前进知道抓住单杠，看准时机跳到对面正在转动的木板上，然后回身跳往另一个机关处。推动机关，利用单杠和齿轮做跳板到达下一个机关处。踩下开关后快速壁走跳跃到那块会动的木板处，借它到达下一个平台。解决掉狮形兽后，拉下天花板上的开


图 49


图 50


图 51


图 52

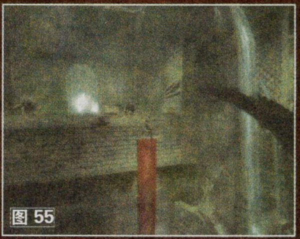

图 53

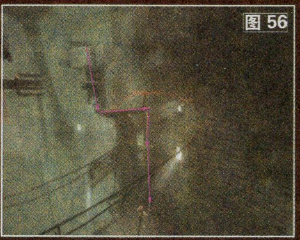
关，平台再次升起。按图 52 的路线前进即可，最后的开关必须靠悬挂才能按下，之后就是记录点。

解决杂兵后利用减速型机关抓上绳索，荡上吊桥。在这边左走为宝箱，往右走谜之黑衣人再次出现，帮助王子拉下机关后又马上消失了。到达最上层壁走跳跃到另外一边的平台，这里的水车要看准每个叶片都有的缺口翻滚前进（图 53），翻过中间通路的障碍拉下开关，然后就往那扇新开的门前进进入时之房间，觉醒新能力“RAVAGES OF TIME”，时间转为现在。

原路返回，图 54 处的机关可以在图片所示位置用壁走通过，途中的一条绳索不能使用绳索壁走，而必须跳向直角方向抓住另一面的边缘。出来后从图 55 处的红布滑下，沿原来路线前进，直到遇到石巨人的房间。房间里的一扇门被封锁，利用狮形兽的自爆才能破坏。从单杠型开关位置的边缘下去（图 56），跃过吊桥往左边走，进入最里侧房间，爬上楼梯从上层地板的空洞处反跳上去。这里要利用墙壁上的边缘和中间旋转四方柱上的边缘不断往上（图


图 54


图 55


图 56

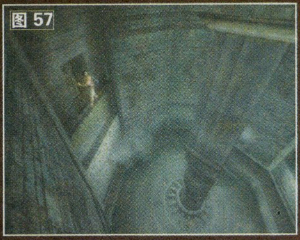

图 57


图 58

57,58),最后面对一个时间型机关,跳向开关→触动→反跳回边沿→跳向大门整个过程必须一气呵成。

再次利用狮形兽破坏墙壁后到达新的区域。利用Z字跳跃上去,爬上一边的平台后按图59的路线前进,最后一个壁走抓住楼梯爬上去。到了上层后吊在扶手上,按图60路线前进,连续的壁走之后从楼梯下去,从平台上去,用踩墙悬挂在墙壁上的缝隙里,按图61的路线下到地面。DAHARA穷追不舍,继续快速逃离到了时之房间后又可以欣赏它的怒吼了,在时之房间里特技槽增加一格,时间转为过去。


图 59


图 60


图 61

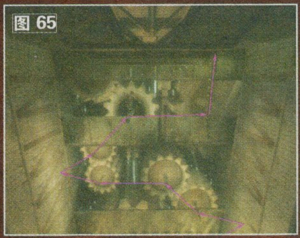
原路返回到大厅。对面的石巨人不停的抓起炸弹往这边扔,引诱它炸开两边破损的墙壁,左边的通往第6个奖励点(图62),右边的继续流程。拉下墙壁上的开关,利用减速特技抓住平台回到熟悉的地方,从楼梯上去,反跳抓住中间的石块,引诱巨人扔炸弹就可以让石块上升,按图63所示来到上层,移动开关。看准白色石条下降的时机壁走到空中平台,再次壁走抓住对面边沿。判断齿轮方向慢慢下降到单杠上,连


图 62


图 63

续大回环抓到对面的边缘(图64)。接下来会到达另外一个悬吊着重物的平台,将三个齿轮都推动到启动位置。第三个齿轮上的浮游平台通向一个窗户,从那进去,下楼梯,利用壁走到达另一边,再通过悬挂下到大厅。击倒石巨人后塔的流程也到了最后,按图65所示的路线来到上层,拉下开关,在从吊桥过去推动机关,第二个封印解除,现在可以进入女皇的房间了。从新开的门进去,这里是一段红布下滑比较多的流程,注意下滑到一条红布的尽头后要跳跃抓住另一条。沿原路返回中央大厅。


图 64


图 65

第十三关 The Door Is Open

刚回到中央大厅遇上了DAHARA和谜之黑衣,DAHARA杀死了黑衣人而放过了王子。

通往女皇房间的门已打开,进入即可。

第十四关 The Empress

进入沙漏所在的房间,王子再次遇上了Kaileena,原来她就是时之女皇。

女皇能力很强,与其作战耐心是最重要的,将其打败即可。

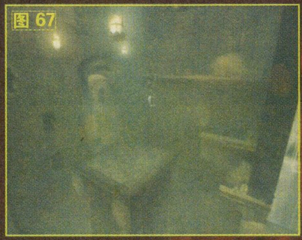
第十五关 The Long Way Home

打败了时之女皇王子回到刚刚登陆不久的地方,准备离开小岛,而DAHAKA再次出现又把王子拉回小岛。

从DAHAKA的手中逃离进入新的大厅,从图66正面的通道进去,这里有三条


图 66

不同的通路,后两条DAHAKA会帮我们打出来,往右走的时候注意岔路。三次通行都会面临着DAHAKA的追击,通路的尽头要把如图67所示的三个石碑拖出来,这样平台就会上升。爬上平台后,利用单杠进入前面的水帘,可以看到一个记录点。


图 67

第十六关 You Cannot Change Your Fate

这里的路线都比较明显,就不一一写明了。由于刀被DAHAKA打断了,要消灭一个敌人得费很大劲,所以路上的敌人还是不要去招惹了。从楼梯上去后来到下一个记录点。

第十七关 A Throne And A Mask

走了段平衡木后,利用红布下滑到地面,DAHAKA再次出现,只好逃跑到新的时之房间,觉醒新能力“WIND OF FATE”,时间转为过去。

原路返回,回到大厅得到SCORPION SWORD,这把刀可以蓄力砍坏破损的墙壁。前进不远就要砍破一处墙壁进去推动开关,拉出铁箱子拖到踏板型机关上继续前进。

壁走Z字跳跃上去要面对一个石巨人的强化版BOSS,解决掉它后爬上楼梯,到达房间上层。这里有第7个奖励点:分别打坏左右两边两堵破损的墙就会出现机关和通路,踩机关后减速即可进入(图68,69)。


图 68


图 69

来到女皇的图书馆往内部前进,推动第二个开关,然后拉下内部房间开关,利用减速再推动第二个开关,从打开的门进去,爬上楼梯尽头会跳上书柜按图70的路线上到平衡木,跟着按图71的路线上到六边形平衡木,然后按图72所示路线就可以离开这个房间前往下一个记录点了。第二个六边形平衡木可以通往第8个奖励点,路线如图73所示。

回到了机械塔,目标是女皇的房间,从女皇房间侧面有一条新的小道,从那里上去即可。


图 70


图 71

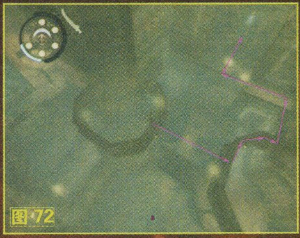

图 72


图 73

第十八关 The Face Of Time

从较矮的平台上去,通过壁走跳跃进入上层的通道。接下来会到达一个悬空的四方平台,这里是后期所有BOSS战的发生地,通过之后会有一个记录点。之后一段路大致流程如下:踩下开关上平台→壁走跳跃抱圆柱→Z字跳跃抓边缘→壁走单杠踩开关→马上回跳抓单杠→快速上到新平台→壁走单杠往返跳,再一次踩下开关利用平台壁走到单杆,踩墙回跳利用红布下滑到地面。继续前进到达图74所示位置,进去后利用红布下滑,就可以取得幻影面


图 74

具。戴上幻影面具的王子就成为了前期不断出现黑衣人。利用踩墙跳抓住单杠继续前进(图 75)，一路上陷阱众多。最后进入时之房间，觉醒能力“CYCLONE OF FATE”，时间转为过去。


图 75

第十八关 The Second Chance

原路返回到达悬空平台外侧即要面对 BOSS 时鹰兽，胜利后继续前进(图 76)，上去后利用壁走跳抓住对面的单杠，然后利用红布下到底层，最后会回到曾经来过的遗迹塔。到女神像房间上层中央通路最里面的时之房间进行一次时间旅行，时间转为现在，出来后就会被 DAHARA 抓住甩到一个新的地方。


图 76

回到第一次遇到 DAHARA 的大厅，利用绳索和红布下到地面，找原来路线前进，直到图 77 所示位置，按路线一直往回走，回到时之房间，时间转为过去。继续往回走到和 Shahdee 决战的房间，踩下通道尽头的开关就会有剧情发生。


图 77

利用狮形兽破坏破损的墙壁到达新的场景，这个场景路线非常明显，一气呵成地通过这里吧(图 78)。和另一个王子相遇，而前面不远就是记录点了。


图 78

第二十关 Mirrored Fates

进入满是熔岩的房间，从右方楼梯上去推动激光让岩浆的流动就会产生新的通路。继续前进，途中图 79 的陷阱必须从上层跳过去。最后会回到第 7 个奖励点所在


图 79


图 80

的房间，沿原来路线进入女皇图书馆。在图 80 所示位置，DAHAKA 会出现，从他头上小心翼翼的走过，尽头处利用对面墙壁上的边缘下来，一落地就会被发现，逃跑吧，下一个记录点就在不远处。

这个场景要注意利用多种视角看清周围环境。最后 Z 字跳跃到一扇封闭的大门前，开关可以通过尽头处的壁走跳跃抱住圆柱来跳跃到达，回来时可以利用另一边的圆柱。进入后踩下坑里面的开关继续前进。回到曾经来过的机械塔，记录。按图 81 的路线前进替另一个王子打开开关。


图 81

第二十一关 The Race To The Throne

到中央大厅就会碰上 DAHAKA 和另一个王子，这次死的人换成了另外一个王子，随着他的消失，面具也脱落了下来，王子又变回了原来的样子。(再继续游戏就会进入结局了，现在可以自由活动取得未取得的宝箱或者其他隐藏要素）最后一个奖励点必须把中央大厅的开关推到其刚刚出现时的位置，然后进入追击 Shahdee 的房


图 82


图 83

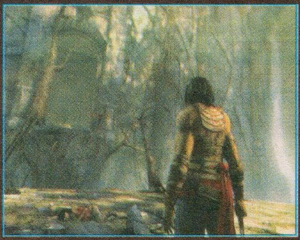
间，砍破其中一个破损的铁栅栏图 82，拉出铁箱放到图 83 所示位置即可 Z 字跳跃到达上层取得。

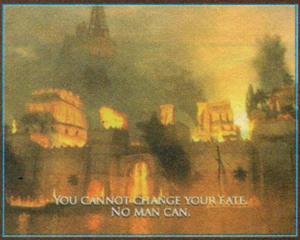
普通结局

就向上一次那样王子再次进入了女皇的房间，不过这回他二话没说，直接冲上了王座，想告诉 Kaileena 这一切并不是只有你死我活这样一种解决方法，可 Kaileena 听不进去，王子只好将他推入时空风暴，让其来到现在，自己也跟了进去。来到悬空平台，王子和女皇还是谈不拢，最后只有诉诸于武力。

这次的女皇和上次的打法差不多。注意两点：1，女皇多了一种减速的时间特技，配合瞬移可以给王子造成巨大的伤害。除了倒退可以取消她的特技之外，最稳妥的办法是悬挂在平台边上，这样她就攻击不到你了。2，女皇的召唤对象变成了三股小龙卷风，只能躲避不能攻击，建议绕中心地面的圆周不停翻滚即可躲过。

胜利了，DAHARA 再一次出现带走了女皇和王子的护身符，似乎一切都如王子所愿了。然而王子的故乡巴比伦却陷入了一片火海，“我到底做了什么？”…………



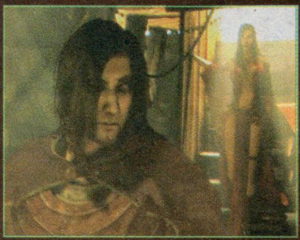


隐藏结局

如果之前到过全部的隐藏奖励点，即生命值槽总共围成了两圈，就可以进入这个隐藏结局。来到沙漏所在的房间会发现地面上代表奖励点的灯会全部亮起，中间出现了一把新的武器。进入女皇房间之前记得回来取这把“WATER SWORD”。这样最终战的对手就会变成 DAHAKA，而且 Kaileena 也会站在王子一边给予帮助。

DAHAKA 不愧为最终 BOSS，攻击大部分都是无法防御的。远距离会从地面生出触须进行攻击，躲不躲得掉完全靠运气。中距离则会从腹部伸出触须攻击，伤害力巨大，不过抓到规律后还是可以躲避得。近距离为拳头，一不小心就会被打下平台。它的生命值降到一定程度后会被 Kaileena

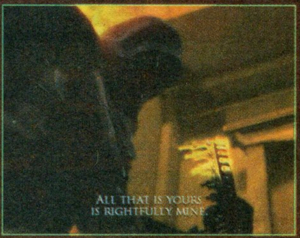






给击飞到平台边缘，别客气，冲过去砍就是了。跟着上来之后会使用跳跃和触须的连续攻击，判断它的落点和攻击方向进行闪避，直到它站着不动使用远距离攻击就可以再次近身砍了。打法的关键有二：1，近身：如果节奏掌握得当，砍一下，滚一下，砍一下，滚一下这样绕着它转可以屈死它，但如果近身攻击没砍到它，就要马上闪避它的中距离攻击。2，加速特技：本作中比较无用的加速特技这一战大显神通，用这一特技不仅在其挂在平台边缘时可以造成大伤害，普通状况下的攻击也可以大量节省时间，至于特技槽的补充不用担心，地面上会无限出现时之砂的。

击倒了 DAHAKA，Kaileena 和王子也化敌为友，甚至更进了一步……而另一边的巴比伦照样火光熊熊，神秘的黑衣男子似乎要夺走王子的一切。“你的冒险是不会终结的，你无法改变自己的命运，没有人可以……”



笔者心得

1，除了极小部分场景需要打倒敌人才能继续前进之外，大部分敌人都是可打可不打的。所以玩家大可以自己选择是大开杀戒的痛快，还是小心回避的慈悲。

2，游戏是有一定的潜入要素的，如果在敌人没有发觉的情况下对其进行攻击可以造成比平常状况大得多得伤害哦。

3，如果遇到了下一步不知道往哪里走的情况，记得多利用几个视角来查看，一般来说远景视角下，下一个停靠点都会有比较明显的提示，剩下的就是大着胆子尝试了。

4，场景中有很多物品是可以破坏的，大致可以用出现的物品来区分成三类：第一类会出现时之砂，比如木桶，箱子等等。时之砂可以回复时间特技槽，攻关必须。第二类会出现武器，比如武器架和倒下的敌人。这个和收集相关，也是很有用的。第三类——什么也没有……

DRAGONBALL 龙珠

小悟空大冒险

厂商：BANPRESTO
类型：ACT
机种：GBA
发售日：2004.11.18
作者：fantian

游戏操作



方向键：控制方向
A：跳跃
B：拳击
→→：冲刺跑
↑+A：高跳
↑+B：上踢
↓+B：下踢（小悟空不可）
Select：调出物品菜单
Start：游戏暂停，退出游戏。
L：直接发动必杀技，周身攻击（小悟空专用）
R：按住蓄气，松开时发出冲击波，**[做其他动作可以同时蓄气]**。蓄力时间不同威力不同，最强为气槽全红时。
在跳到墙壁上的瞬间按反方向+A：反弹跳跃。
R+L：特殊必杀技，空中同样可以使用，可对单个敌人造成连续的伤害（小林为太阳拳）

悟空的无限连

空中↓+B 不光可以迅速接近敌人，还可在空中配合↑+B 取消连击。具体方法，地面连续技 >↑+AB 将敌人浮空 >↓+B>↑+B>↓+B>↓+B 反复。（注意输入时间为红字）↓+AB 可以可以取消地面上的普通攻击，因此有以下无限连续技成立↓+AB>+B>+B>+B>+B>↓+AB>+B>+B>+B>+B ……（注意调整与敌人之间位置）



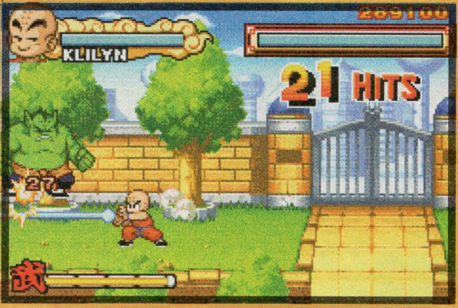
左图为普通难度下的第一关的 boss 一击必杀的图片，只是 boss 的体力不足否则是可以无限连击下去的。

游戏菜单



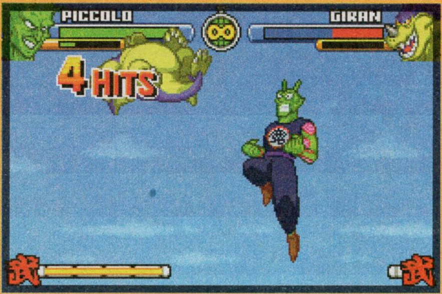
ストーリー	故事模式
タイマンバトル	VS 模式
通信対战	连机对战
オブツョン	宝物一览
エキストラ	EXTRA 模式
ミニゲーム	迷你游戏模式

战斗技巧和心得



游戏中的战斗分为普通模式和 VS 模式。

普通模式也就是 ACT 动作模式，在该模式下，打倒敌人可以获取分数和物品，连击敌人 Hit 数越高分数越多，例如使用小林，先蓄满气槽一直按住连续攻击敌人后，然后将敌人用↑+B 踢到空中，在敌人未落地前在空中继续攻击，最后松手发出冲击波可以达到 20hits 以上的连击。另外该模式下无限使用的冲击波对普通敌人和 boss 都可造成巨大的伤害。



VS 模式也就是格斗模式，双方对拳是无法直接损伤对方的体力，只有先将对方体力下边的绿色对抗槽消耗至 0 后采取不同的连续技来减少对手的体力。连续技分两种，→+BBB 可以将对手到空中继续按 BBB 追打至地面，直接按 BBB 可将对手直接击飞，对抗中在对手即将击中我方的瞬间按↑+B 可完全防御，成功后浑身为蓝色，此后可 100%反击，是 VS 模式中非常重要的技巧。

游戏模式

到指定地点完成剧情，之前完成的地点可以反复多次进入，但要想得到本次进入所得到的物品，就必须完成该地点的游戏。

故事模式通关一次

1 EXTRA 模式
2 可以在故事模式里使用小林
3 VS 模式出现孙武饭，武天老师，天津饭，桃白白。
4 迷你游戏模式 该模式下武天老师的卡片在打岩石的迷你游戏中随机在岩石中出现。

使用小林完成故事模式

1 VS 模式出现サバイバル生存模式
2 VS 模式可选择短笛大魔王

选用短笛大魔王完成生存模式

1 VS 模式可选择机械桃白白
2 VS 模式可以选择任何场景

EXTRA 模式

1 可以进入故事模式场景中无法进入的红门。在小悟空得到如意棒后，可以达到原先无法达到的高处。可以收集故事模式中收集不到的物品，两个模式下的物品并不重复。
2 可以使用其他角色进行游戏(故事不可)，但需在该模式下先得到他们的卡片后，在菜单选项中选择キャラセレクト后可以临时换人，一共可以选 8 人，卡片都在比较隐蔽的地方。还有一些卡片属于怪物，敌人类，卡片的收集并不算在物品收集率中，并且在游戏中没有任何显示。

收集物品 100%达成



迷你模式出现 boss 战模式。
完成该模式后，宝物选项出现音乐欣赏模式。另外存档栏目出现皇冠标志。

游戏的小秘密

VS 模式：按住 R1 加→或← 可以改变人物服装颜色，每个角色有两种。

游戏流程

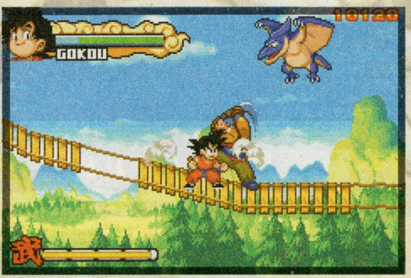




1.悟空の家

场景 1

下山的途中遇到拿刀拿枪的野猪，不要怕干掉它们，当然天上飞的恐龙也不要放过。为了下山没办法，必须杀生。
高平台上进入山洞可以获得“汉堡”





场景 2

红色区域按住↑+A，可使如意棒变长。跳到高台上。

注意中途跳过损坏的吊桥不要被飞龙偷袭。



场景 3

山洞里获得 No.6 ドラゴンレーダー 龙珠雷达
山顶有体力回复
这山贼 boss 想吃龟肉，小悟空必然要英雄救美，他的攻击模式只有横，竖两种砍法，跳到他身后狂殴即可。只有一层体力槽的他怎会是有三层体力槽的悟空的对手？

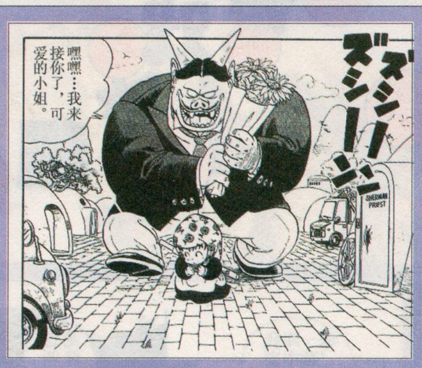


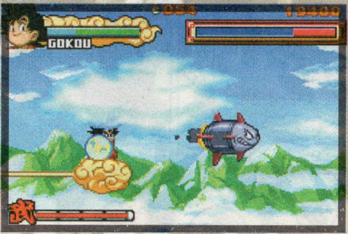
2.カメハウス



回到龟岛遇到龟仙淫老爷爷，他送给了小悟空No.4 道具：筋斗云。

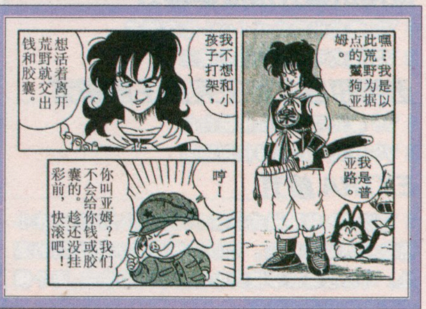
3.ウーロンの村





这里碰到了会变化术的乌龙。空战开始：乌龙发光的时候会冲向悟空，这里也是可以跳跃的，等他变成导弹的时候，为了不被他的光线穿到和他不在一条直线就 OK。

4.荒野

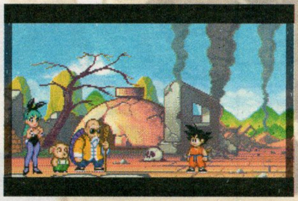




乐平最强技当属狼牙风风拳，他发此招时浑身放出白光且无敌，有兴趣的玩家可以尝试一下，跳到背后进行攻击，他的那只飞猫丢炸弹的时候咱们就无视吧。

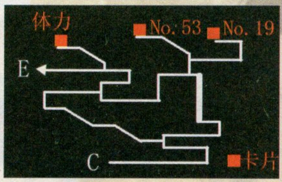
5.つライパン山



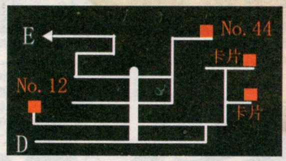


为了继续寻找龙珠，大家来到火焰山，这里驻扎着龟仙人的弟子牛魔王，他找龟仙人帮着灭城里的大火，龟仙人一不小心用力过度连城带火一起灭掉。小悟空就这样有了学习新技“冲击波”的机会：按住 R1 然后松开。

场景 3

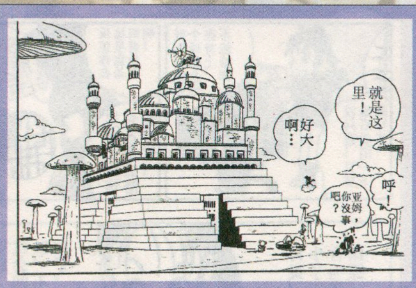


从下边的路线走到上边后，向回走，从图中利用反弹跳跳到上边后进入房间可获得“No.12 道具：バニーコチエーム”



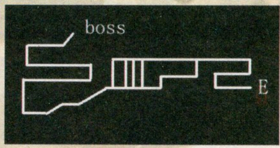
走 C 可以在地图上端获得 No.53 プーアル，大岩石下落的地方需要助跑跑到台下。

6.ピラフ城



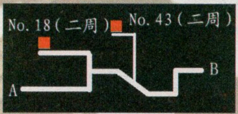


场景 4



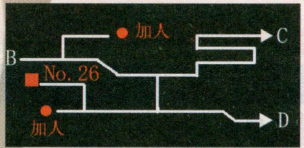
躲避三个大铁球的追击后，可以获得“No.13 超武水”使气力槽增加一段，然后消灭这里的红色机器人。小心他们的自爆。

场景 1



开始向回跳上去，进入房间可以得到“汉堡”，这里出现的监视器空中只需一下就可击爆。躲过铁球的追击后，沿着通道回走可以得到“汉堡”，杀死一群狼后，从墙壁反弹跳可得到一个加命。

场景 2



开始就可以得到 No.7 道具：超技水，增加如意棒的攻击距离。有四块可以击破的石头的地方，击碎石头下去后，一直向左边走可以得到一个命。

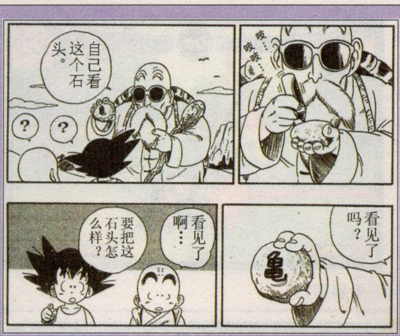


城堡最顶端遇到皮拉夫和他的手下，只要保持一定距离就可以躲开皮拉夫矮机器人的上下冲击，高机器人的尾部有火时跑到他的身后攻击，不要进入他的攻击范围。

皮拉夫偷袭了悟空和布尔玛，他将集齐的龙珠放在一起召唤出了神龙，皮拉夫统治世界的梦想就要实现，乌龙抢先一步讲出了愿望得到了他要的内裤，他的好色拯救了世界。

再要实现愿望就必须要一年之后了。

7.修行の岛





打石迷你游戏

只要破坏 10 个大石头就可以完成。小石头可以无视。

场景 1



小心地面出现的钢枪，该地点的山顶可以获得无敌道具：龟壳，前边的山洞得到“No.1 道具：超命水”体力槽增加

尽头获得“No.45 龟石”。

返方向追小林，在高台上获得“龟壳”和“No.17 道具：亀仙人のサングラス。最终小悟空追到了小林，为了收服这个小和尚悟空还是要单挑一下。



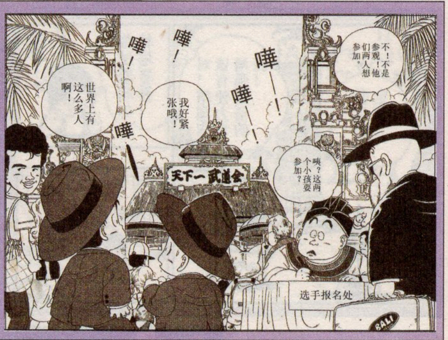
小林的攻击很单调，他飞踢后就是攻击的最好时机，他全身发光的时候无法攻击，等他回复正常后和硬拼他都不是悟空的对手。

EXTRA 模式下与小林决斗地点的上空 获得怪兽基兰的卡片

龟仙流基本练习

1 熟悉基本攻击，打伤小林。
2 防御，按敌攻击反方向。
3 连续攻击小林，体力槽下边的绿色槽为零时满足条件，可发出特殊连续攻击
4 空中追打，满足 3 的条件后，连续按前+三次 B 后踢到空中，在空中接近对手后连续按四次 B 完成追打。

8.天下一武道会 会场



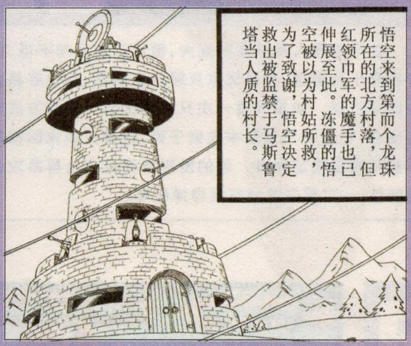






1 VSキラン，非常简单，直接和他对拳，悟空优势明显。
2 VSナム，和キラン一样，难度不大。
3 VS 武天老师，他的体力是三层，他的必杀技为对空（万国惊天掌）。他周身发出红光时不要跳跃，只要把他逼到角落连续追打，龟仙人就没有机会了获得“No.37 道具：ジャッキ-のカツラ”

9.マッスルタワー



场景 1

蓝色箱子上获得“No.14 超武水”

场景 2

一出来，箱子里边有鸡腿。这里会首次遇到巨人。在他出拳的时候，跳到背后按↑连续按 B，或者远距离放冲击波攻击头部。

场景 3



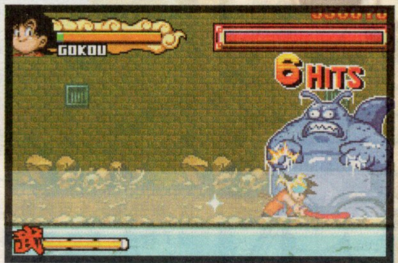
从梯子爬上后，向右可进入隐藏房间，得到“No.8 道具：超技水”EXTRA 模式下可以在这里得到那木的卡片

场景 4



遇到紫曹长，他的飞镖以及回旋镖在近距离是无法发挥作用的。他瞬间消失后从空中刺下，稍微向边上移动一下抓住他落地的瞬间发动一次连续技。紧接着是面对 5 个同样的忍者，在版边发动 4 级冲击波贯穿攻击。

场景 5

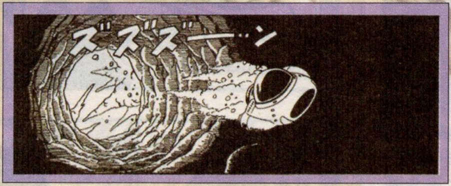


中途有鸡腿进行体力补充。一直向左边走，获得“No.30 道具：名刀ササニシキ”

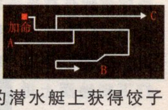
最顶端遇到黑绸军的白将军，小悟空由于不知道白将军的威名而被丢到了地下。

直接攻击该 boss 是没有效果的，要打破左边墙壁的石头，boss 就会被冻住，这时抓紧时间攻击，他发射出雷电可以依靠墙壁的反弹跳躲开

10.海底洞窟



场景 1

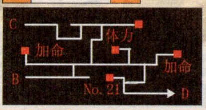


EXTRA 模式下起点向回走的潜水艇上获得饺子的卡片

两个台阶处得到“No.2 超命水”

分插口向左上走，可通过反弹跳获得一个命。

场景 2



分插口向左走，山洞内获得“No.49 ダイセ”

场景 3



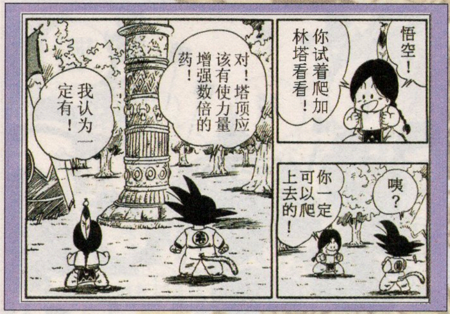
骷髅机器人，闪白光出刀的时候 boss 是无敌的，可利用边上的↑+B 躲避，只要他不出这招，就可以抓紧时机猛攻。

场景 4



小悟空在洞窟深处找到了宝藏，而白将军也跟到了这里。

白将军的特意功能成了他在这次决斗中利器，全身红色可以控制岩石，后期还可以控制巨大的铁球，注意躲避，蓝色会将小悟空盯住，背对他即可。抓住他飞脚后的破绽使用连续技。





进入迷你游戏

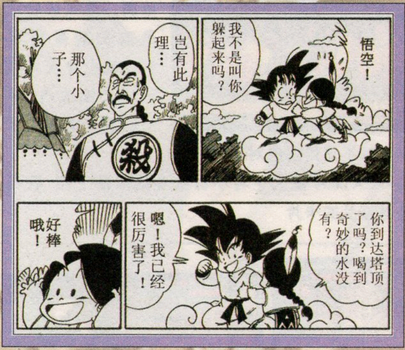
只要抓住仙人 10 次就可以完成，在他落地的瞬间按 B 成功率很高

11.圣地カリン





这场战斗桃白白这厮很是无赖，他体力槽是悟空的 3 倍。在他从空中跳下到地面的时候攻击他会大量减少他的对抗槽，然后抓住时机连击，当然无论你能否打败桃白白，他都会用冬冬波在最后给悟空致命的一击。(这厮等着吧，现在你不死只是时候未到而已)



打败他得到“No.39 道具：手りゅう弹”

12.レッドリボン军基地

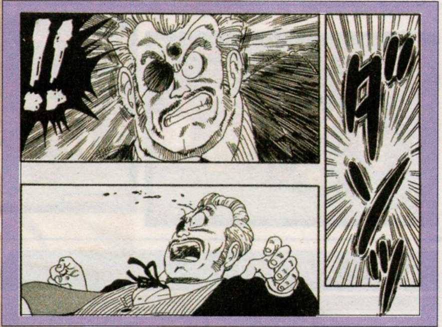
地面 1 塔低的房间得到 No.28 道具：ウパの羽饰り

地面 2 上边的平台上得到 No.9 道具：超技水

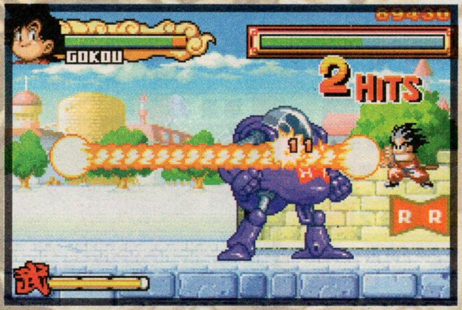
塔低的房间得到“No.48 道具：レッドリボン军の纹章”

地面 3 塔低的房间可得一条命和“No.3 道具：超命水”

地面 4 在 EXTRA 模式下长桥下边的坑中使用飞行的角色可以得到桃白白的卡片



这个机器人虽然体形庞大，但攻击速度却不低，近身冲拳十分霸道，如果玩家只顾攻击的话，就很容易被他这招打到，如果每跳一次只用棒子打一下的方法非常安全，它也会飞到空中发射子弹，这是只要来回移动不被瞄准器锁定即可，他的发射导弹具有全屏幕攻击的特性，一定要在落地前将导弹破坏。



13.占いババの宫殿



1 VS 恶魔

恶魔的“魔光圈”发出前全身发出红光，跳起来就可以躲，跑到他的下边躲避在空中斜下冲的那招后转过身来连续攻击，他举起叉子的时候攻击他容易被反击，把他从天上打下到地面上进行连击是最好的办法。





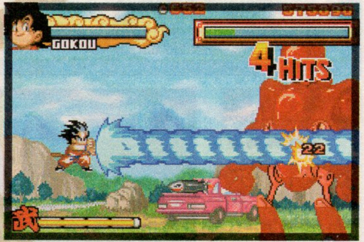
2 VS 孙悟饭

相比前边那个对手，悟空的爷爷还是很简单的，悟空没费多大力气就能战胜他

得到“No.38 道具：孙悟饭の帽子”

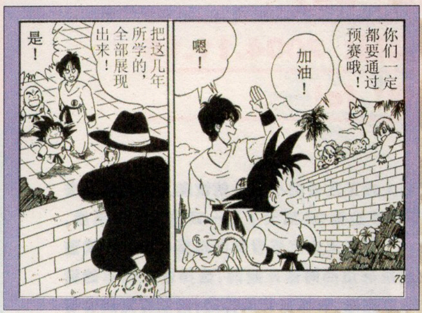
14.街道





这里遇到持有最后一颗龙珠的皮拉夫一伙，皮拉夫三人将机器人人组合，身高竟然超过了屏幕。然尔，这废柴实在太差了，只要不要被它的两颗炸弹炸到，干掉它不成问题。对准身体狂攻，不需要什么技巧。

15.天下一武道会 会场





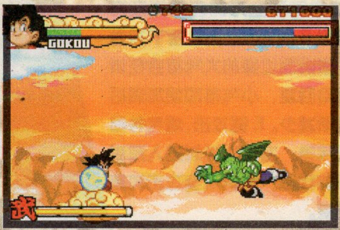




1 VS 饺子，没什么难度，为了截图，让他打本人一次很是不容易。
2 VS 小林，同门的决斗，同上。小和尚还是不够班。
3 VS 天津饭，体力比小悟空多，最强技气功炮需要四格的气力，一定范围的空中和地面都有攻击判定，但使用的几率不多。多利用对抗系统占据优势。



正当人们庆祝胜利的时候，小林被怪物打倒。悟空为了追查凶手召唤筋斗云径直追了上去。
得到“No.40 道具：鹤仙人の帽子”

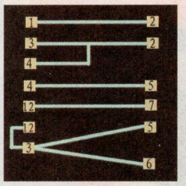


跳跃躲避 boss 来回的冲击，他会瞬间消失从上边偷袭悟空，稍微向边上移动就可以躲开，并可利用这个机会反击它。它用最后的气力将悟空打到了地面。弥次郎兵卫救了他。

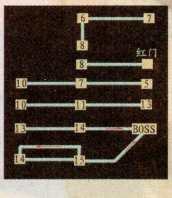
现在的悟空根本不是短笛大魔王的对手。悟空昏迷后。短笛召唤出了神龙，完成了回复青春的愿望，并杀死了神龙，龟仙人为了阻止他也失去了生命。

16.ヤジロベーの草原

草原地图 1

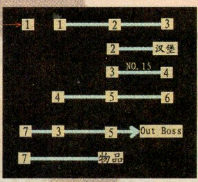


草原地图 2



得到 No.15 道具："超武水"后，"boss 战：暗·乐平

草原地图 3



No.47 道具："芭蕉扇"，boss 战：暗·小林。之后路上获得『No.16 超神水』

17.キャッスルタワー





场景 1　EXTRA 模式下打完开始的 boss 向回走　得到孙悟饭的卡片
场景 2　↑+A 来到最后的塔顶获得“No.52 道具：魔族の卵”
场景 3　↑+A 来到刚开始的塔顶获得“No.36 道具：ヤジロベ–の刀”





最终 boss 短笛体力槽为 5 层，而且在对抗的过程中经常发动完全防御，将他击到后发动必杀技，让他一起来就挨一个冲击波，玩家要做好持久战的准备，谁让他是短笛呢…



最后，小悟空打败了大魔王，神龙复活，死人复生，世界和平。贝吉塔，弗雷萨，沙鲁一干人等是没机会出现了，等续作吧。

附表

EXTRA 模式下获得的物品列表







编号	名称	地点
No.11	如意棒	悟空の家 场景 1 山洞
No.22	四星球	悟空の家 场景 2 红门 01
No.31	牛魔王の斧	悟空の家 场景 3 山洞里
No.18	PPキャンディ	ピラフ城 场景 1 上边的门内
No.43	ギャルのパンティ	ピラフ城 场景 1 第一个监视器后使用如意棒↑+A 门内。
No.26	ピラフの帽子	ピラフ城 场景 2 打破 5 块石头，跳下深渊。最左边通道下使用如意棒↑+A
No.44	人参	ピラフ城 场景 2 如地图所示
No.19	一星球	ピラフ城 地图三 a 所示位置 需要打碎墙壁中的石头进入
No.10	悟空のシッポ	マッスルタワ– 场景 01 第一个门内。
No.20	二星球	マッスルタワ– 场景 05 红门处
No.33	ランチのマシンガン	マッスルタワ– 场景 05 红门处
No.32	亀仙人の杖	修行の島 返回的途中有碎石的高台上
No.46	牛乳ビン	修行の島 返回的途中山洞获得
No.21	三星球	海底洞窟 场景二下边的山洞中
No.29	ミクロバン	海底洞窟 场景三开始上边向回跳。No.27 ブル–ノ将军の帽子 场景四途中
No.23	五星球	レッドリボン军基地内部 场景 2 高处的门内
No.50	金块	レッドリボン军基地内部 场景 3
No.24	六星球	レッドリボン军基地内部 场景 3 打两个巨人的双塔下边靠右突出的平台。
No.34	カリン样の杖	レッドリボン军基地内部 场景 4
No.35	アックマンのヤリ	ヤジロベ–の草原 6–7 的下边平台上
No.51	水晶玉	ヤジロベ–の草原 地图 8 后面的洞内
No.25	七星球	场景 1 第一高塔的最上端↑+A
No.5	黑筋斗云	使用小林打完悟空の家的 boss 后获得。
No.41	电子ジャ–	使用小林完成故事模式。
No.42	メカゴ–ゲル	使用短笛完成 boss rush 模式

EXTRA 模式下怪物卡片

名称	地点
いのしし	悟空の家 场景 1 尽头的高空
机器人卡	悟空の家 场景 2 第一坑的低部
狼卡	ピラフ城 场景 1 加人处 使用如意棒↑+A 获得
皮拉夫卡	ピラフ城 地图三 b
ウ–ロン	ピラフ城 地图三 b
机械	ピラフ城 地图三 a 从铁球掉落处的右边跳下
巨人卡	マッスルタワ– 场景 1 蓝箱子上
首关 boss	修行の島 场景 3 一排铁枪的上空
皮拉夫手下卡	修行の島 返回的途中最后一个场景
骷髅机器人卡	海底洞窟 地图二右上山洞中
忍者ムラサキ	海底洞窟 打红色自爆机器人的上方的通道
タンバリン	レッドリボン军基地上空
白将军卡	レッドリボン军基地内部 场景 1 门内
恶魔 boss 卡	街道 向屏幕右边走。
魔族 01	ヤジロベ–の草原 地图二 3–4
魔族 02	ヤジロベ–の草原 地图二 7
ブラック	キャッスルタワ–



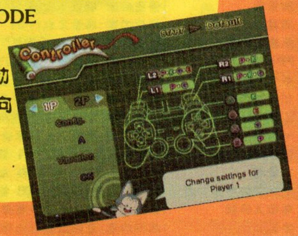
厂商：ATARI
类型：ACT
机种：PS2
发售日：2004.11.16
作者：fei

按照剧情，打败短笛大魔王之后的小悟空就该爬上神仙宫殿去进行三年学艺了，而接下来就是第23届天下第一武道会。再然后，就该是悟空的哥哥来访——接下来大家要看到的这篇《龙珠Z·武道会3》的攻略，就是从拉迪兹来访的时候开始的，选择悟空剧本的话甚至可以一直打到龙珠故事完结，也算是善始善终（当然肯定还会有武道会4、5……），故事发展基本遵循原著，但新加入了动画片《龙珠Z》和《龙珠GT》里的几个强者，比如传说中的最强赛亚人布洛利和邪恶神龙欧米加，再掺和上什么超级赛亚人第四形态，地球的未来真是令人担忧。

简明扼要的系统教学

基本操作

□：即P键，拳攻击　△：即K键，脚攻击　×：即G键，防御
○：即E键，气功波攻击
L1：P+G，投技（Dragon universe 模式地图上为加速）
R1：P+K+G，变身（Dragon universe 模式地图上为搜索）
L2：P+K+G+E，爆气进入 HYPER MODE
R2：P+K，吹飞技
L3：Dragon universe 模式地图上移动
R3：Dragon universe 模式地图上转向
G+←←：蓄气
G+↓或G+↑：侧移
图 db059



游戏中画面上方的自然是双方HP，减到0时判负。HP槽下方为气槽，靠画面边缘的大气槽会在消耗后自动回复，小气槽即使加满后也会逐渐减少。E键攻击、爆气等都会消耗气槽，减完后强制进入短暂战斗不能状态；用其他键攻击和蓄气为回复。



系统解析

基本上，龙珠战斗里有共通的几招是非常实用的连技，例如PPPPE之类。另外还有各类华丽必杀技，如果发不出来的原因就很可能是你没有装备该技能，不过本作的大部分技能都要靠搜索和购买才能取得，着实是非常郁闷的问题。

当然放着这个郁闷先不管，我们来看看本作新追加的两个战斗系统：HYPER MODE 和 DRAGON RUSH。HYPER MODE 只要在有一条以上气槽的情况下按 L2 即可进入，此时气槽会不断减少，同时被攻击不会出现硬直，当气槽减少为0的时候角色恢复正常形态并进入短时间的战斗不能状态。在 HYPER MODE 下再度按 L2 将会大量消耗气槽，但如果攻击到敌人的话就可以出现大魄力的必杀技画面，其中孙悟空、孙悟饭、贝吉塔等人的必杀技实在是过分了一点……要注意的是在必杀技发动画面里那个提示按键的能量槽，这不是让你连按，而是等能量槽快到顶的时候按，三次累计然后对比，谁多谁赢。如果自己赢了的话，那是很爽的破坏力。



要注意的是几个赛亚妖怪变身与否和气槽充足与否也决定了必杀技的区别，以孙悟空为例，在超级赛亚人状态下发动必杀技就是超级龙拳（SUPER DRAGON FIST，怎么看像庐山升龙霸），在普通状态下发动则是元气弹，如果发动元气弹的时候能量槽超过对手，出现的就是超级元气弹，那可是足以毁灭星球的招数（至少画面上如此）……

元气弹





至于 DRAGON RUSH，则是在发动 HYPER MODE 之后如果对敌人形成连击，并且最后一击是以 E 结束的话即可进入该战斗形式，双方靠猜测对方下一次按键来决定攻击成功与否，如果所有的攻击对方都没有猜到，那么造成的伤害比必杀技还要大，而猜到了则攻击中止。

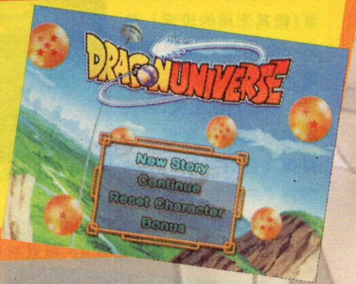
最后战斗系统里还加入了一招瞬间移动，即在敌人即将攻击到自己的时候按敌人的方向 +G，就可以马上挪到敌人的身后进行攻击，然而敌人如果反应够快也可以马上用瞬移还击，这样就可能形成连续的瞬移 + 攻击，好看得很（怎么看着象火影呢……），充分显示了龙珠战士们的实力……但是，为什么撒旦那个白痴也会瞬移?!



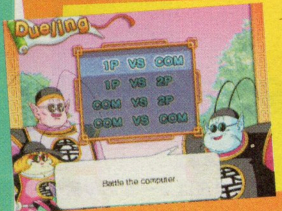
DRAGON BALL 模式解说

Dragon universe：龙珠世界模式

可以选择龙珠里的人物进行冒险，基本上行动路线是遵循原著剧情发展的，而在地图上探索龙珠和其他道具则脱离了前作的大富翁走格子路线，变成了全 3D 地图，而搜索道具就成了一项艰巨得可怕的任务……初期可以选择的人物只有 6 个，其他角色要通过冒险触发条件来取得。几乎所有的隐藏角色都要通过这个模式来收集。



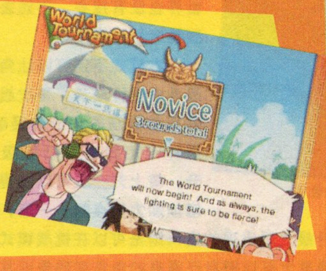
Dueling：格斗游戏必备的对战模式



角色可以使用的招数多少由该角色持有的技能胶囊决定。有朋友抱怨说一旦退回到选人画面会死机，我个人不厚道的猜测可能您用的是 D 版……

World tournament：世界巡回赛

也就是传说中的天下第一武道会，采取淘汰赛制。玩家需要拿到低级模式冠军后才能向更高级模式的冠军冲击，冠军可以获得奖金，当然，级别越高的冠军奖金越多。可惜的是打通这个模式没有隐藏要素。



Options

这个就不用说了，机能设定，从难度设定到语言设定（那些购买了欧版龙珠 Z3 的玩家，如果你发现画面总是有一部分无法显示，那就是制式的问题，可以在这里选 "Screen" 里的 Screen Adjust 来调整画面），大家自己看着办。

Practice：练习模式

里面又分为 Practice 和 Training 两种，前者是纯粹传统练招的去处，后者则相当于教学模式，会教你如何使用各种技能，非常详尽，对玩家帮助不小——如果你外语水平够好的话。



Skill editing：招数编辑模式



▲胶囊随机出现，看你运气了

玩家可以在里面交换彼此记录卡里的胶囊和编辑角色自己持有的胶囊，也可以购买新胶囊（不要说你不晓得 "SHOP" 是什么意思哦……）。

Dragon arena：竞技场

相当于挑战模式，在龙珠世界模式全人物通关后出现的隐藏模式。玩家可以在这里挑战 LV 更高的强敌，如果你认为自己 LV30 已经天下无敌，建议来这里试试……本模式如果挑战等级比自己太高的角色，有可能不会显示对手的头像，或许算个小 bug。另外据说该模式会有隐藏角色随机乱入，打败就可以获得，但我至今还没有碰到这几个 "随机" 的家伙。





其实龙珠有很多次完结的机会：打倒短笛大魔王之后可以收场；打败重生的短笛后可以收场；在那美克星和弗利萨同归于尽的时候可以收场；打败沙鲁后更加可以收场……可以看得出鸟山明大人也有好几次是忍不住想把故事结束掉——可是不行，读者们在等着看，编辑在拿着刀子追，于是龙珠不得不一拖再拖一拖再拖……最后拖出一个无厘头的魔人布欧出来。依稀可以听到鸟山明悲愤的大喊："拖拖拖，把牌子砸掉了，你们满意了吧？" 于是众人散去。

可是，龙珠的动画、游戏和其他周边还在一拨拨的出着……还在热卖……所谓神作，大抵如此。

龙珠世界解析

和前作不同，本作的所有隐藏人物几乎都是要在龙珠世界模式里得到，而其中部分角色更是要在特定条件下用特定角色的特定招数击败特定敌人，才能在二周目触发特殊事件取得，这就实在是制作公司的险恶用心溢于言表了，明明是多爽快的一个游戏，干吗弄这么多的花头咧？另外，在本模式下还可以搜索胶囊、获得特殊场地等等，加上还要通过它来开启隐藏模式——这个游戏估计有超过一半的时间要用在绕地图上面了……

另外，龙珠世界模式继承了前作搜集龙珠的设定，如果大家在通关的时候能搜集到7颗龙珠就可以实现自己的愿望（我要女朋友啊我要钱……），第一个愿望是使通关的该角色成长限界突破（即全技能获得），第二个是获得该角色的配音（极其无用的设定），最后一个则是随机获得胶囊。



▲老大我搜集龙珠容易吗，你就不能多优惠点

由于地图太大，而找隐藏物品就只有靠漫无目标飞行时突然出现的“??? ”来判断，相信大家一定对满世界找东西已经痛苦不堪……而事实上，每个角色剧情里龙珠和龙珠雷达的地点是不会变的~而且有些剧情比较长的角色龙珠隐藏点也很分散，例如孙悟空要搜集的7颗龙珠就分布在四个剧本里，所以大家即使找遍了全世界也没有搜齐，不妨去发展剧情之后再来搜集。



▲满世界搜索“??? ”实在是辛苦活

本模式下还可以让角色在战斗中进行成长，每次战斗获胜后都会获得相应的经验值，累计一定经验值后等级会上升，每上升一级可以获得一个增加能力的点数……靠，升级加点，这是网游么？……而升级之后出现的密码则是可以在挑战模式里出现对应的角色进行挑战，换言之可以把自己满意的角色密码告诉其他朋友，这样他们就可以在自己机器上挑战你育成的这个角色了，相当于变相的联网对战……果然是网游吗！（汗）

接下来就让我们去龙珠世界走一圈，顺便看看隐藏的龙珠战士们要怎样才肯现身。另外，对于有份进行剧情模式的角色免费赠送龙珠雷达隐藏地点，怎样，我够厚道吧！……什么？问我怎么不把所有龙珠的隐藏地点都说出来？拜托，那样还有啥搜集的乐趣咧？



▲什么都可以不要，雷达一定要







Dragon universe 模式初期使用角色

孙悟空(GOKU)：龙珠之最强者，天下无敌之万年主角，别说你不认识……



▲元气弹胶囊，悟空的必杀技之一

龙珠雷达位置：东部城市和中部城市之间那个海湾的附近。

童年悟饭(KID GOHAN)：本作追加的新角色，那时候还真是一脸憨厚啊~

龙珠雷达位置：西部城市北面的小海湾处。

小林(KRILLIN)：作为孙悟空最初也是最好的朋友，虽然后来实力差距越拉越大，依然是不可不加入的角色。或许是最强的地球人。

龙珠雷达位置：西部城市。

短笛(PICCOLO)：同样在龙珠故事里有重要地位的角色，从当初的大魔王到悟饭的恩师，算是改邪归正的典范——当然我说的不是编辑部某人

龙珠雷达位置：地图左下角的海里。

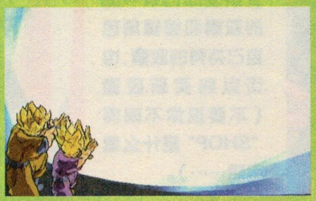
天津饭(TIEN)：额头上那只眼的设定基本浪费了，现在我都想不起他那只眼睛有什么用处……

龙珠雷达位置：西部城市。

乐平(YAMCHA)：一开始出场时俨然有第二男主角的风采，英俊而有活力，到后来成了背景人物（谁叫同伴都是妖怪），还破了相，也算是种悲哀。

龙珠雷达位置：悟空家东面的平原一带。

Dragon universe 模式隐藏角色


◀ 少年悟饭的最强必杀技，和父亲一起发出的冲击波

少年悟饭(TEEN GOHAN)：将童年悟饭通关后出现。龙珠故事中后期的潜力爆发成为他一生中最帅的时刻，当时大家都以为他是最后的主角了……

龙珠雷达位置：地图东北部大陆山脉，靠近冰雪岛的位置。

青年悟饭(GOHAN)：将少年悟饭通关后出现。样子比童年时还傻，虽然被寄予厚望，最后还是靠老爸孙悟空跑出来收拾了烂摊子，看来和平生活过久了也要不得。

龙珠雷达位置：东大陆的湖泊东面。

贝吉塔(VEGETA)：悟空剧本里打败贝吉塔后就可以使用。算是孙悟空的“宿命对手”，虽然脾气够臭但人气似乎满高的……

龙珠雷达位置：西部城市。



布洛利（BROLY）：悟空剧本二周目，打败魔人布欧后先去水晶婆婆那里找到悟饭，然后去地图中央的沙漠找到界王神，再去任务红点处击败超级布欧，就可以在之后的红点碰见他，击败后入手。漫画原著里没有这个大家伙，据说是动画版的人物，传说中的最强赛亚人……

◀ 条件达成后出现的布洛利

龙珠雷达位置：西大陆南部边缘。

欧布（UUB）：悟空剧本二周目，用超级元气弹击败小布欧，然后就可以在天下第一比武大会会场遇到他，击败后获得（注意，不是让你去"天下第一武道会"模式！如果打败小布欧以后直接结束，则表示取得失败）。原著中是布欧的转世，可惜只在最后一章露面。

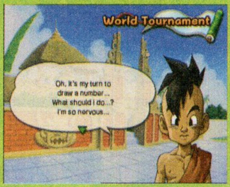
龙珠雷达位置：北方山脉的西部边缘。



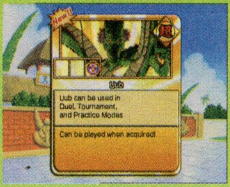
◀ 发动元气弹后如果没有出现这个画面就请重来



▶ 成功打败小布欧后就可以去天下第一武道会



▶ 欧布出现



◀ 打败后就可以取得

游戏里最重要的一个要素就是胶囊，不装备胶囊的角色那就是一个菜瓜，虽然大部分胶囊都可以在商店买到或在 Dragon universe 模式地图上搜索取得，还有一些会在 Dragon Arena 模式里打败随机乱入角色后取得，但还有那么一些胶囊不是说你有恒心就能找得到的。下面就列出部分特殊胶囊的取得方法：

悟吉塔：悟空剧本，在与超级布欧交战之前获得。



悟吉塔的光剑绝技 ▶

界王神合体：获得界王神后打败小布欧，然后去地图左上方的小岛调查取得。

孙悟空超级赛亚人 4：悟空剧本二周目在打败超级布欧之后，到左下角南方小岛上搜索获得。

贝吉塔超级赛亚人 4：贝吉塔剧本二周目，在地图左上角的冰雪岛找到界王神后击败超级布欧，然后到南部平原找到悟空和界王，回头去战胜布洛利，再去加林塔调查，之后到南部沙漠找到布尔玛，最后去西部城市取得。

孙悟空侧超级赛亚人 4 合体：悟空剧本，在获得自己的超级赛亚人 4 后再击败神龙欧米加可获得。感觉是最强的角色……

贝吉塔侧超级赛亚人 4 合体：贝吉塔剧本，在获得自己的超级赛亚人 4 以后击败同样是第四形态的孙悟空取得。

龙珠金卡：在 Dragon universe 模式地图上搜索取得，一共分 7 个等级，可以在天下第一武道会模式中增加奖金数量。

悟天克斯：购买所有 3 万以上的胶囊后在商店里出现。

movie00：全人物必杀技集齐后在商店里出现。

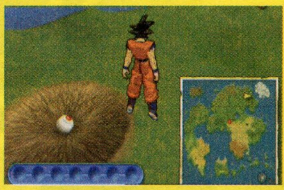
movie01：购买 movie00 后在商店里出现。

全人物限界突破：购买 movie01 后将 Dragon universe 模式全角色限界突破取得，然后会在商店里出现。

小悟空对战场地：成年悟饭剧本，到悟空家北面那个修炼的地方即可取得。

不能在 Dragon universe 模式中使用的角色

库勒尔（COOLER）：悟空剧本二周目，在那美克星第一次击败弗利萨后去左下方的红点，击败贝吉塔后前往下一个红点，将其击败后获得。本作新加入角色，弗利萨的哥哥。



◀ 就是在这里找到飞船

巴多克（BARDOCK）：悟空剧本二周目，游戏开始后向北找到赛亚人飞船，进入后获得。孙悟空的老爸，在漫画里似乎只出现过一次，那一次还只有一格……

赛亚蒙面超人（GREAT SAIYAMAN）：用成年悟饭通关后取得。孙悟饭长大后再怎么白痴我也不惊讶了……

孙悟天（GOTEN）：悟饭剧本里将他打败后获得。长得和童年时悟空一模一样，鸟山明在偷懒吧？

神龙欧米加（OMEGA SHENRON）：悟空剧本二周目，与布洛利交战前去地图右下方的小岛找到超级赛亚人 4 的变身胶囊，打败布洛利后前往西部城市找布尔玛，最后去天下第一武道会与悟天克斯交战后这个奇怪家伙就会出现，战胜后取得。和布洛利一样是动画里的角色，我没看过那动画……



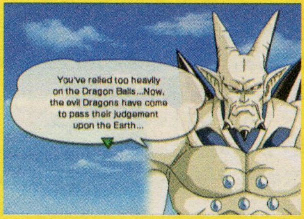
▲正义的 pose，傻就一个字

拉迪兹（RADITZ）：悟空剧本，击败他后即可取得。

那巴（NAPPA）：悟空剧本，击败他后取得。

基纽队长（CAPTAIN GINYU）：悟空剧本，击败他后取得。

利库姆（RECOOME）：悟空剧本，击败他后取得。



▲欧米加登场

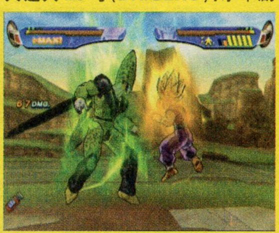
弗利萨（FRIEZA）：悟空剧本，击败他后取得。其他形态要在商店里购买。

人造人 16 号（ANDROID#16）：小林剧本二周目，与沙鲁交战前去南方小岛遇到他，再去西部城市找布尔玛即可取得。

人造人 17 号（ANDROID#17）：短笛剧本，击败他后取得。

人造人 18 号（ANDROID#18）：小林剧本，击败她后取得。

人造人 20 号（DR.GERO）：乐平剧本，击败他后取得。



沙鲁（CELL）：少年悟饭剧本，击败他后取得。其他形态要去商店购买。

◀ 沙鲁 VS 超级悟饭，经典再现

魔人布欧（MAJIN BUU）：悟空剧本，击败他后取得。

超级布欧（SUPER BUU）：悟空剧本，击败他后取得。

小布欧（KID BUU）：……同上。

达布拉（DABURA）：成年悟饭剧本，击败他后取得。

撒旦（HERCULE）：短笛剧本，在水晶婆婆家附近沙漠找到他，再前往中部都市找乌迪丽即可取得。

乌迪丽（VIDEL）：成年悟饭剧本，在东大陆右下方找到她即可取得。

界王神（SUPREME KAI）：成年悟饭剧本二周目，与悟天交手后前往加林塔与短笛对战，然后在地图东北大陆海滩上找到贝吉塔，之后才去与达布拉交战。打败达布拉后再度进入飞船与魔人贝吉塔交手，之后就可以去地图中部找界王神拿他的胶囊。

特兰克斯（TRUNKS）：贝吉塔剧本通关后取得。

小特兰克斯（KID TRUNKS）：贝吉塔剧本，在魔人贝吉塔情况下击败魔人布欧后取得。

小悟空（KID GOKU）：布洛利剧本通关后取得。令人怀念的金箍棒重现啊

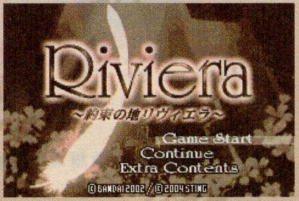
■机种:GBA　■发售日:11.25
■类型:RPG　■文:绯川陵彦
■厂商:Sting　■责编:星辰



Riviera
~约束之地~

游戏系统解析

SYSTEM 标题画面解析



Game Start 游戏开始
Contine 读取记录
Extra Contents 特典,包括以下几个部分
事件 CG 在 1–9(注)得到“追忆のアルバム”
道具图鉴 在第三章前从エレンディアのクロ-ド那里得到,密码是“右下 A 上 B”
音乐模式 在 4–6 得到“ピュ-レの乐谱”
高分排位 在 4–9 得到“旧キルキト文书”
表情类型集:在 4–3 得到“ララ教典”,然后在 6–6 完成石碑的 RHYTHM–AT 得到“不思议の水镜”
第八章(隐藏章节) 在 5–9 打倒丧尸龙,得到“冥府の键”后看完结局。
语音收集 在第三章前的エレンディア没有从克罗德那里得到“キノコ大全”。然后在第三章采集 3 个蘑菇,在第四章前到エレンディア那里去,从丽茜处得到“小さな巻き贝”。
注:1–9 所指为攻略中第一章第 9 个场景,下同。

SYSTEM 强制 AT



在一些 QUEST 中会出现强制 AT,需要根据 AT 做出按键反应才可开启机关或者避过陷阱(强制 AT 出现使,会先闪动两次提示玩家做好准备),下面就是这些 AT 的种类。
COMMAND–AT 输入指令型的 AT,在规定时间内正确输入指令即可。
DASH–AT 在限定时间内连打一个按键达到规定次数的 AT。



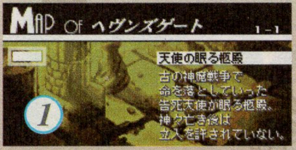


JUST–AT
让指针在有效位置停下的 AT。
RHYTHM–AT
看准不断前进的时间槽按下按键的 AT。
PASSWORD–AT 事件专用,输入相应的密码即可。

陷阱发动时 AT 的种类

箭 JUST–AT
毒气 COMMAND–AT
爆炸 RHYTHM–AT 失败的话就拿不到东西
冷气 COMMAND–AT 失败的话 TURN 数消耗以及最大 HP–5%
魔法锁 DASH–AT 失败的话就拿不到东西

SYSTEM 游戏菜单解析



❶按 START 键后可察看地图。
❷按 SELECT 键后出现菜单选项,回合数,分数以及游戏时间的显示。
❸战斗中按 SELECT 键可进入菜单。
❹战斗中按 START 键可进入战斗辅助菜单

菜单解释



アイテム 道具,分为战斗道具和事件道具
ステータス 状态,查看人物状态信息及友好度
练习战斗 进行战斗练习,可提升武器等级
スコア履历 查看到现在为止的 SCORE 履历
ゲーム中断 中断游戏。

战斗菜单



ポジション 改变队形
逃げる 逃走
アイテム 使用战斗道具
コンフィグ 系统设定
ゲーム中断 中断游戏

战斗辅助菜单



WAIT 查看敌我方的 WT 值
HP 查看我方和敌人的 HP 值
STATUS 查看敌我方状态和敌人的属性相性
GRID 查看我方和敌人的阵形位置
TACTICS 查看当前战斗的战术指导
道具效果 按 R 键可察看相应道具对应每名角色的作用

SYSTEM 角色状态



STR 力量,关系物理攻击力
MGC 魔力,关系魔法攻击力
AGL 敏捷,关系回避率
VIT 体质,关系防御力
WT 等待时间,关系角色行动顺序
USEFUL 武器使用熟练度,熟练度为 LV3 可使用 3 级 OVERSKILL 技,依此类推。

SYSTEM 关于战斗的说明



人物本身没有等级设定，提升能力的方法为 QUEST 提升和提高各种武器道具的熟练度(EXP)，将武器 EXP 练满之后，即使更换武器，人物的能力也会保留。由于角色一共只能携带 20 个道具，因此在将武器道具熟练度练满之后，应丢弃无用的武器道具，只保留基本武器和 BOSS 战用道具即可。

战斗采用即时回合制，每名角色都有一个 WAIT(等待)值，当角色等待值变为零之后，就可以行动。每名角色的等待值均不相同，等待值越小的角色会越快行动。在战斗时不能选择攻击指定的角色，而是由武器决定攻击对象，如：攻击前列敌人，随机攻击单体敌人等。

战斗画面左上的 OVERDRIVE!槽(以后简称 OD 槽)为角色必杀技槽，一共分为三个等级，分别对应三级武器必杀技。不过神武的 EXL 技(告死奥义)在任何等级下都能发动(威力依然由当前等级决定，3 级状态下的 EXL 技威力最大)，但发动后的代价就是 OD 槽被破坏。发动必杀技的方法为在武器选择画面按左键。OD 槽会随着我方的行动而增加，当我方受到攻击时，OD 槽同样会增加。

战斗画面右下的 RAGE 槽是敌人的必杀槽，当必杀槽变为 MAX 后，就会发动名为 BreakOut 的必杀技。与我方 OD 槽不同的是，RAGE 槽会随着时间推移而减少。

战斗之后会根据战斗的情况获得相应的评价，一般来说，只要战斗回合数不是太多，用 LV3 的 OVERSKILL 技或 EXL 技结束战斗就可以获得 S 评价。用 LV2 的 OVERSKILL 技也可以获得 S 评价，不过要求战斗回合数很少。战斗结束之后，角色会自动回复 HP。

武器要想发动必杀技，必须将武器的 EXP 值练满，练满之后，人物的能力也能得到相应成长，类似于 LVUP。可以在自由战斗中修炼武器等级。每个武器和道具右边的数字代表耐久度，变成 0 后则不能使用。

最后，并不是每个人都能使用所有武器的 OVERSKILL，只有对人物擅长的武器加以培养才能得到最好的效果。

SYSTEM QUEST 系统

QUEST 系统是本作不同于一般 RPG 的最大特点。在本作中，人物角色不能随意移动，所有的事件如调查，对话等，都由特定按键控制，有些类似于 AVG 的概念。进行这些事件需要进入 QUEST 模式中，方法为在地图画面按 A 键，画面右下角会显示"QUEST"的字样，这时，在该画面中可以触发的事件会以文字显示在屏幕上，只要按下对应的方向键，就可以进行该事件了。注意，一般"调查"的事件会消耗 TP 值(以红色对话框显示)，如果 TP 值不够则无法调查。只要在战斗中获得胜利，就可以得到 TP 值，且战斗评价越高，获得的 TP 越多。已经选择过的 QUEST 再次调查的话不会消耗 TP，如果是调查后名称发生变化的 QUSET，那么再次调查的话也不消耗 TP。不过，所有的 QUEST 都会消耗回合数。

在 QUEST 模式中下按 A 或 B 键，可切换到 MOVE(移动)模式，移动模式就相当于普通 RPG 中的人数走动，只不过这里简化为自动移动并切换场所。每移动到下一个场景都会消耗 1 回合(TURN)。

全事件剧情攻略

Chapter 1 告死天使、降临

1-1 天使沉眠的柩殿

古时神魔之战中牺牲的告死天使们长眠的柩殿。诸神灭亡后，万物皆不得入内。



"过了这个天国之门的话就应该能看到 Riviera 了"金发黑翼的告死天使，瑞达(レダ)。

"Riviera……"黑发无翼的告死天使，艾克塞尔(エクセル)。

"你这还是第一次吧…记住不要拖我的后腿就好。"

"什么!?艾克塞尔，这种感觉，是魔族!"口吐人言，有着两只肉翼的黑猫罗泽(ロゼ)。"魔族？怎么会！"

"竟然连这种地方都被魔族侵入了?! 不过算了，只是将使用 Divine 的时机提前一些而已。"

"Divine？"

"我们天使被赋予的诸神的武器，我的神枪 Lorelei……"

"以及我的神剑 Excelion 吗？"

"没错。好了，上了哦、艾克塞尔！"

在瑞达压倒性的力量面前。艾克塞尔几乎没有什么出手的机会，那只魔兽就被斩成了肉屑。



"侍奉诸神的告死天使们啊~"一个虚幻的人影出现在前方。

"海克拓(ヘクター)大人！"

"报告现在的状况"

"了解！向海克托大人汇报，已经确认天国之门有魔族的存在。"瑞达的声音依旧冷彻无比。

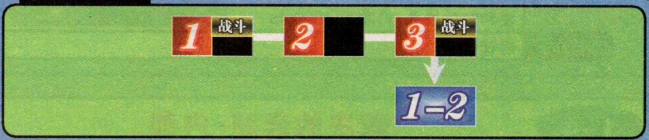
"果真是这样吗？神界的审判命名应该是绝对的才是啊！应该是有什么人在诱导着魔族吧。你们一定要尽可能地加快速度！一切的元凶都是 Riviera，那个地方已经魔界化的传言是真的也说不定。不能让古代的神魔战争再次重现，而你们告死天使也是因为这个而存在的。好了，告死天使瑞达、还有告死天使艾克塞尔啊；快去 Riviera！以诸神的名义，从魔族手中守护这个世界！"

"明白了，海克拓大人！"艾克塞尔颔首。

"这个幻影所能传达的范围也就到天国之门为止了，接下来的路就要你们自己动手开拓了。"

果然，之后的道路也是魔物出没。扫清杂兵后，艾克塞尔在罗泽的提示下找到了突破口，跳下了断层。

流程 注：和流程无关的 QUEST 及无实际效果的 QUEST 这里不作说明



1	强制战斗	野に放たれた野兽
	S 评价	艾克塞尔用一次神枪的火焰魔法（要击中，否则让瑞达攻击一次)，瑞达发动 EXL 技。
3	强制战斗	饥えた牙を剥く者
	S 评价	一开始グレムリン就会利用 BO 技对我方造成大伤害。先将グレムリン和フリンジビ-スト消灭，然后让瑞达释放 3 级 EXL 技可秒杀バグベア。
	QUEST	崖下(先返回 02 后出现) 调查后名称变化为崖下の岩棚，MOVE 出现"飞び降りる"，选择"降りる"移动至 1-2。

1-2 向岩窟前进的道路

构成天国之门大部分的浮游回廊，那之后是通往岩窟的道路。



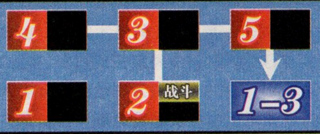
"你们的性命，就留在这里吧！"果然，路上正如艾克塞尔所说的遍布着魔族。

"啊呀!! 又是魔族。没有翅膀的天使啊，救救我！"倒是听不出这只黑猫有一丝害怕的样子。

在和魔族战斗的同时，艾克塞尔也意识到了自己的力量以及经验都有很大的不足，他下定决心要更好的磨练自己。岩道还在继续，罗泽抱怨着走路太辛苦，不像艾克塞尔他们天使那样能一直飞。而艾克塞尔却笑笑说自己已经跟习惯走路，因为自己得到 Divine 的代价就是失去了背上的双翼。但瑞达失去的是什么呢？

流程

注:和流程无关的 QUEST 及无实际效果的 QUEST 这里不作说明



1 QUEST	宝箱	选择"开けてみる"得到 3 个ポーション,宝箱名称变化成カラッポの宝箱。
2 强制战斗	魔界の蛮勇	
S 评价		将グレムリン消灭后用瑞达的 EXL 技结束战斗。
QUEST	ガレキの山	调查后选择"拾う",得到贵重品"石ころ"以及 500pts,名称变化为石柱の残骸。
4 QUEST	崩れたガレキ	调查后名称变化为"ガレキの中で光るモノ"
	ガレキの中で光るモノ	调查后选择"触つてみる",全员 HPMAX+10、STR+1、MGC+1、AGL+1、VIT+1;3000pts。名称变化为ガレキ。

1-3 裁决的岩窟·外壁

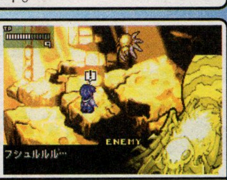
过去作为堕天之审判执行地的岩窟,外围由巨大石阶呈螺旋状构成。

流程

注:和流程无关的 QUEST 及无实际效果的 QUEST 这里不作说明



2 强制战斗	小さな魔兽使い	
S 评价		第一发一定要用火焰魔法打中フリンジビースト,然后在消灭グレムリン后用瑞达的 EXL 技结束战斗。
4 QUEST	回廊	调查后出现天下る蜘蛛,之前如果得到石ころ的话就会出现选项"石をぶつける"。选择后出现 JUST-AT,成功后得到クモの丝(20)和 10000pts。如果失败的话则要和蜘蛛战斗,打败后 4900pts。
MOVE		前往 1-4



1-4 裁决的岩窟·内部

在岩窟的中部,石阶从外壁向内部延伸,岩窟内从岩石的缝隙射进的光线将内部照亮。

"神罚?"在天界过惯舒服日子的猫型使魔对这个词非常陌生。

"为了保护神界的断罪手段。但是,由于太过强大,所以说不定是连 Riviera 也会一并加害的力量。"

"是那么危险的东西吗?"

"不清楚,但是……"

"但是、再不阻止魔族前进的话,神界也会被魔族纳入囊中。"瑞达压低了声音。

"那么,就是要在魔族到达神界前将 Riviera 和魔族一起毁灭吗?无论如何都没有让神界和 Riviera 都得救的方法吗?"

"艾克塞尔,你怎么又在说这种事了;Riviera 作出一些牺牲是在所难免的啊。那只不过是一块在神魔战争后改变了名字的魔界土地而已。"

"不过、Riviera 应该是精灵们平静生活的世界啊!而我们却要破坏那里,这实在是……"艾克塞尔一脸的不满。

"漂亮话谁都会说。说起精灵的话那是从古代开始就从属于魔族的存在,不过是魔界的住民罢了。虽然为精灵担心也不是不可以,但把保卫神界作为首要任务考虑才是我们告死天使的使命,难道不对吗?"瑞达表情不变,但却提高了音量。

"嗯、嗯,我明白。"艾克塞尔的表情很复杂。



七贤之一海克拓又再次出现,当艾克塞尔要说出自己的想法时,得到的却是"七贤的命令是绝对的,告死天使只要忠实地执行自己的任务就好"这样的回答。

流程

注:和流程无关的 QUEST 及无实际效果的 QUEST 这里不作说明



1 QUEST	木漏れ日	调查一次后才能引发 02 的事件。
2 强制战斗	魂を狩る者	
S 评价		把リリス消灭后,用瑞达的 EXL 技能干掉ヘルハウンド。
QUEST	木漏れ日	在完成 01 的调查后,完成木漏れ日可得到贵重品オリハルコン和 7000pts。
3 QUEST	岩肌	调查后出现分支,选择"叩いてみる"的话就会出现 COMMAND-AT,成功后得到 5000pts。
MOVE		前往 1-5

1-5 天平岩

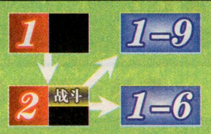
实际下达审判的场所,巨大岩石被老朽的锁链吊在空中。



拔起龙杀剑后的艾克塞尔一行从崖上跳下,谁知引起的震动除了塌方外还招来了龙!借用龙杀剑的威力打败岩龙的艾克塞尔顺势跳下岩台,出现在他们面前的是……

流程

注:和流程无关的 QUEST 及无实际效果的 QUEST 这里不作说明



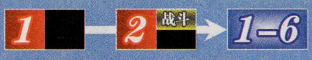
1 QUEST	崖下	调查后出现 MOVE 选项"降りる"
	地に刺さる剑	调查后选择"拔く"的话出现 DASH-AT,成功后得到ドラゴンキラー(15)和 3000pts。三次不成功的话得到ドラゴンキラーの柄
2 强制战斗	岩上の龙	
S 评价		由于龙不怕火,所以这次瑞达的作用有限,用普通攻击和艾克塞尔的龙杀剑交替进攻,在龙的 HP 剩下不到 400 的时候使用 LV3 的 EXL 技解决。
强制 AT	JUST-AT	成功的话跳到岩棚上进入 1-9 并得到 2000pts,失败的话则是进入 1-6。

1-9 Silberg 宫殿迹

作为古代宝殿而为人所知的宝殿的遗址,在神魔战争时崩坏,当时的宝物几乎佚失殆尽。

流程

注:和流程无关的 QUEST 及无实际效果的 QUEST 这里不作说明



1 QUEST	像	调查后名称变化为像的装饰品,再次调查就能得到黄金の装饰品和 3000pts。
	宝箱	调查后选择打开,得到贵重品追忆のアルバム。
2 强制战斗	古き神殿の住人	
QUEST	女神像	调查两次就能得到女神的祝福,艾克塞尔 AGL+1,3000pts。
	朽ちた像	调查后名称变化为ボロボロの剑,再次调查选择"剑を取る"拿下剑后得到贵重品"锖びいた剑"

1-6 Leger 连环石群

将浮游石用铁链连接而构筑成的道路，虽然在天国之门随处可见，但作为落脚地来说实在是有些不稳。

流程 注：和流程无关的 QUEST 及无实际效果的 QUEST 这里不作说明

4（战斗）— 5 → 1-7
1 — 2 — 3（战斗）

1	QUEST　锁	调查后得到パワーリスト(15)
2	强制战斗	风を切り裂く翼
	S 评价	用一次龙杀剑削减 HP，然后普通方法战斗，最后用瑞达的 EXL 技结束战斗，胜利后可获得ナーガの牙(10)。
	QUEST　物音のする方角	选择后出现强制 COMMAND-AT，成功后得到“天使のベル”和 6000pts。
4	强制战斗	ダーククイーンズ
	S 评价	艾克塞尔首先使用一次パワーリスト，然后用一次必杀技，最后用瑞达的 EXL 技结束。
5	QUEST　宝箱	调查后选择打开后得到炎のオーブ(3)

1-7 最末的神殿

因坐落于天国之门最南端而得名的神殿，地面和墙壁都因风化而渐渐剥落。

“艾克塞尔为了 Divine 而失去了翅膀，那么瑞达大人到底失去了什么呢？”罗泽又开口了。

“想知道吗？并不是能常和人说的事情……”

“哎？不告诉我吗？”罗泽还想追问，但魔族的出现让他不得不暂时闭上了嘴巴。

“过了这个神殿的话，就能到达门了，做好心理准备吧！”瑞达对艾克塞尔的忠告。

流程 注：和流程无关的 QUEST 及无实际效果的 QUEST 这里不作说明

1 — 2 — 3（战斗）→ 1-8

1	QUEST　宝箱	打开后就出现强制 AT，完成后得到 3000pts。
2	强制战斗	美女と飞龙
	S 评价	注意不要拖太多时间，尽快用 EXL 技结束战斗。
	QUEST　地面のヒビ割れ	调查后出现选项，选择“引っぱり出す”的话出现强制 AT，完成后得到“天使剑ロージア(1)”，二周目则是“断罪のロンギヌス(1)”和 10000pts。
3	QUEST　フェアリー	选择“连れていく”的话，就能得到体力全恢复，AGL+1，4000pts。同时得到贵重品“迷子の妖精”

1-8 前往 Riviera 的门

在天国之门最南端的通往 Riviera 的门，由于强力结界的原因，在很长的时间内都没有来往。



“神界之人啊，请退回。不允许再向前行进了”一个声音传来。海克拓告诉天使那就是将魔族引来的元凶，没想到竟然是个女子！

海克拓命令天使和叫做乌尔斯拉（ウルスラ）的神秘女子战斗，乌尔斯拉则用神圣语召唤出了炎兽。“使用神圣语？那个女人是神界的人吗？”艾克塞尔心中充满了疑惑。

“守护兽亚伽尔达，吾的敌人即为汝的敌人！用汝那燃烧的羽翼，从逆贼天使的手上守护吾等的约束之地！”乌尔斯拉抢先发动了进攻，瑞达挺枪迎上，而艾克塞尔也不得不唤出了 Excelion。

战胜了召唤兽，瑞达正准备用诸神的铁锤降下断罪，却发现面前的女子并不是实体。霎时，光芒闪过，艾克塞尔忽地不见了踪影……

“Riviera 的敌对者啊，痛苦在一瞬便会消失。对 Riviera 的敌对心越大，在这里就越应该感到幸福，和至福的梦境一起在悠久的时间长河中彷徨吧，请你永眠。”

“不会伤害 Riviera 的天使？有着纯粹的心呢……”



“确实如大家所说，这个人有着纯粹的心。是这个人的话、说不定……嗯~没错呢！明白了，我赞同大家的意见。将 Riviera 的和平，托付给这个人吧！以及、我们的未来……”乌尔斯拉说到。

流程 注：和流程无关的 QUEST 及无实际效果的 QUEST 这里不作说明

1 — 2 — 3（BOSS）→ 结束

1	QUEST　回廊	调查一次，可引发后面的 QUEST。
2	QUEST　回廊	调查过 01 的回廊的话，瑞达会送一个エリクサー(1)
3	强制战斗	守护圣兽 Agharta
	S 评价	方法依然和前面的相同，不过要注意恢复 HP。只有在 S 评价下才会获得フレースヴェルク(1)

Chapter 2 在探求的尽头

在天国之门出现的名为乌尔斯拉的迷之女性。她使用神圣语召唤出了守护圣兽亚伽尔达。告死天使们虽然成功将亚伽尔达断罪，但战斗的结束，艾克塞尔却失去了踪影。另一方的瑞达，终于跨过了天国之门，踏上了 Riviera 的大地。



菲亚（フィア）和露丽（ルウリ），这两个女孩子把突然从天上出现掉入树林的艾克塞尔救回了家。但是，艾克塞尔似乎除了自己的名字外什么都记不得了。温柔且善解人意的菲亚，以及天真活泼的露丽；她们两人请艾克塞尔住下，直到恢复记忆为止。

在艾琳迪亚闲逛的艾克塞尔来到了长老的家，看到的却是菲亚和露丽两人为了去罗萨利娜调查的事情与村长争执不休。原来罗萨利娜岛上的 Ark 一族和这里中断了联系，很有可能是被魔族袭击了；而村长却不愿让自己的孙女冒险所以不同意菲亚和露丽前去。两人一气之下冲出了村长家，并决定自己通过魔法阵传送到岛上去察看情况。艾克塞尔在魔法工会的克罗德那里得知了魔法阵的位置，追上了两女说要一同前往。于是，通向罗萨利娜岛的传送阵启动了。

另一方，海克托告诉瑞达，乌尔斯拉的本体在 Riviera 的中心部 Jugdral。接下来的任务就是找到 Jugdral 领域的入口，如果乌尔斯拉想要阻碍神罚的发动，就连同她一起排除。

流程 注：和流程无关的 QUEST 及无实际效果的 QUEST 这里不作说明

フィアの家

QUEST	テーブルの上	调查后名称变化为パン，再次调查得到パン
	??????	选择“やあ、フィア”的话菲亚的好感度上升
	ルウリ	选择“ありがとう”的话露丽好感度上升

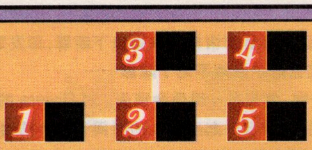
ピクシアの家

QUEST	ピクシア男の子	调查后名称变化为ギル，再次调查后选择第一项得到コーレル树の杖(50)

ホビットの锻冶屋

QUEST	ホビット	调查后名称变化カピ，然后对话 2 次选择第一项后得到アイアンソード(50)

水晶洞窟



4 QUEST	本棚	完成 Chapter.8 的话就会出现,调查后得到神代文书。
5 强制事件		长老家事件后和克罗德(クロ-ド)对话就会发生,得到レイピア(50) 和ロングボウ(50)。

ウンディーネの泉

QUEST	フェアリ-(右)	在第一章选择带着妖精ノノ的话就会发生，得到ひらひらリボン(25)
	フェアリ-	调查后名称变化成ルル,再次对话得知长老家的情报。

安らぎの小道

QUEST	ハルピュイア	调查后名称变化为レベッカ ,如果之前得知长老家情报的话再次对话可以得知长老家的位置。
MOVE		多出一个"长老の家"的选择

长老の家

强制事件	通过水晶洞窟的魔法阵前去黑魔城拉克利玛。

失去记忆的艾克塞尔醒来的地方,那是 Riviera 的一个城市"艾琳迪亚"。艾琳迪亚因为对魔族的入侵太过慎重,所以对失去联络的 Ark 族也没有采取任何行动。不能忍受这种行为的精灵菲亚和精灵露丽，以及和两人同行的艾克塞尔使用了禁断的魔法阵,尝试侵入拉克利玛城……

2-1 威尔海姆之丘

耸立在 Riviera 南端之岛的断崖。由于温度适宜的春夏,而吸引了众多候鸟为繁殖而来。

虽然失去记忆的艾克塞尔实力不及之前的十分之一，但展现出的力量仍使两个女孩子惊叹不已。

流程

注:和流程无关的 QUEST 及无实际效果的 QUEST 这里不作说明



1 QUEST	朝露を浴びた草	调查后选择"摘む"的话就能得到愈しのハ-ブ(15),然后选择"HPが回复する",露丽的好感度上升。
	岩偶の草むら	要前往 02 的时候自动发生,调查后选择"坏れているのでいらない"的话露丽好感度下降,选择"よく见つけたね"的话露丽好感度上升,并得到ボロボロダガ-和 500pts。
2 强制战斗		魔性の草花
S 评价		之前没有把 1-6 得到的"ナ-ガの牙"的 OS 练出来的话就绝对拿不到 S,胜利后获得道具いばらのムチ(5)
QUEST	深き新绿の草むら	调查后选择"一应持っておく"的话得到石ころ和 500pts,选"こんなのいらない"的话艾克塞尔 STR+1。
3 QUEST	トゲトゲの草むら	调查的话艾克塞尔和露丽 MAXHP-5%

2-2 湖上所架的桥

在湖上向魔城延伸的石桥,石像在月光的照射下映出诡异的影子。

流程

注:和流程无关的 QUEST 及无实际效果的 QUEST 这里不作说明



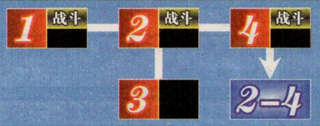
1 强制事件		选择"わかった、行こう"的话,两人都增加 2 的好感度。
1 强制战斗		目觉めし吸血鬼
S 评价		同样,没练ナ-ガの牙的话拿不到 S 评价,注意招雷能造成的伤害在 80 左右,在战斗开始时用一次パワ-リスト。胜利后获得道具いばらのムチ(5)。
QUEST	石像	调查后名称变化为ガ-ゴイル像,再次调查出现敌人
2 QUEST	宝箱	打开就会发动冷气陷阱,之后从ロングボウ(40)和レイピア(40)中随机抽取一个。
3 强制战斗		魔城の门兵
S 评价		一定要先杀死魔法师,不然时间久了他会召唤出骷髅兵。使用招雷结束战斗得到 S 评价,可获得フランベルジェ(5)。

2-3 月光照亮的庭园

拉克利玛城内的领地。石柱悚然并立,小型灌木丛生。

流程

注:和流程无关的 QUEST 及无实际效果的 QUEST 这里不作说明



1 强制事件		选择"と静かでキレイだ "的话菲亚好感-1,选择"魔族の气配がする"的话菲亚好感+1,露丽-1。之后发生强制 AT,成功的话 3000pts,失败的话战斗。
2 强制战斗		夜の庭园を徘徊する者
S 评价		这时候应该都练出别的 os 了,按照之前的方法战斗就好。胜利后获得猛犬のキバ(15)。 注:本次战斗后就可以使用"战斗练习",在战斗练习中不会造成任何道具消耗,可以安心地增加武器熟练度。
强制事件		从 03 回来,并且在 01 成功躲过了城内警卫后出现。两次完成强制 AT 后菲亚好感+1,4000pts。失败的话要和警卫战斗。
QUEST	宝箱	从ロングボウ(40)、レイピア(40)和コ-レル树の杖(40)中随机抽取一个。
MOVE	木明を通っていく	移动至 03
3 QUEST	木	·选择"どうしようかな…"后露丽好感+1,完成强制 AT 后得到ココリの实(10)和 2500pts。 ·选择"ルウリにあげる",露丽的好感度+1,MAXHP+10 ·选择"フィアにあげる",全员 MAXHP+5 ·选择"自分で食べる",露丽好感度-1,自己 MAXHP+10 ·选择"放っておく"的话露丽好感度-1
强制事件		被ブラックウィルム吹飞两次的话就会出现落ちている枝,露丽 MAXHP-5%。
QUEST	落ちている枝	选择"拾っておく"的话得到モサモの枝,选择"いらない"的话露丽 STR+1。
4 QUEST	宝箱	打开后从レイピア(40)、ロングボウ(40)、コ-レル树の杖(40)和アイアンソ-ド(40)中随机抽取一个。
	庭园の树木	第一次调查后选择"摇らしてみる"的话直接战斗,选择"样子をうかがう"后再选择由谁引诱的话出现强制 AT,成功后两人好感+1,失败的话,引诱的那个人好感度-1。选择"忍び足で通り抜ける" 的话出现首次的 RHYTHM-AT，成功后 5000pts 并直接移动到 2-4 第 2 次调查选择"拾う"可得到猛犬のキバ(10)
强制事件		被ブラックウィルム吹飞一次后发生,选择"xxx(失散的人的名字)の事が心配だった"的话 ,xxx 的好感度+3
MOVE	03	如果之前没有和木阴に潜む者战斗的话，选择移动之后就会发生战斗。

2-4 了望塔

耸立在月光庭园一角的石塔。通过里面的螺旋阶梯能上到楼顶。

流程

注:和流程无关的 QUEST 及无实际效果的 QUEST 这里不作说明

1 战斗 — 2 战斗 — 3 战斗
2 → 2-5
3 → 2-4

1 QUEST **骸** 第一次调查的时候会发生净化事件，选择“フィアに任せる”完成强制 AT 后菲亚 MAXHP–5%但是好感+1,4000pts。
强制事件 第一次无视骸骨，被ブラックウィルム吹飞一次后回到这里后发生强制战斗,获得 S 评价的话得到“白银のレイピア(5)”

2 强制战斗 漆黑の风
S 评价 RAGE 槽满后它便会用突风将主角们吹走,为了得到モサモの枝所以建议被吹两次。回来后配合龙杀剑取得 S 便能得到ウィルムの翼(3)。

3 QUEST **月夜に舞うコウモリ** 选择“捕まえる”的话完成强制 AT 后得到コウモリ君 1 号(5)和 3000pts,如果之前得到石ころ的话那就可以选择“石を投げる”,完成强制 AT 后得到“暗コウモリの翼”,但是露丽好感–2。

2-5 空中回廊

在屋上巡逻用的回廊。连接两馆之间,也有作为非常时期联络通路的作用。

流程

注:和流程无关的 QUEST 及无实际效果的 QUEST 这里不作说明

2-3 ← 6 战斗 — 7 → 2-6
2 — 3 战斗 — 4 战斗 — 5 → 2-9
3 → 6
2-4 → 1 战斗 → 2-3

1 强制战斗 屋根の影に忍ぶ者
QUEST **XXX** 调查后 XXX 好感+1(XXX 就是好感度最高并和你一起被吹到房顶上的人)
MOVE **屋根から飞び降りる** 移动到 2-3 的 03

2 QUEST **宝箱** 打开以后触发陷阱,完成强制 AT 后从ロングボウ(40)、レイピア(40)、コーレル树の杖(40)和アイアンソード(40) 中随机抽取一个。

3 强制战斗 チビッコ部队
QUEST **真下** 调查后可以前往 2-6
宝箱 调查后获得エルサイス(15)

4 强制事件 完成强制 AT 后选择“わからない”,不然露丽的好感–2。
强制战斗 妖艳なるヴィード
S 评价 一定要加快战斗速度,不然得不到 S 评价,有啥好武器就拿出来用。

5 QUEST **宝箱** 选择“开けるなら盛大に”的话露丽好感+3,无论选择哪个最后都是移动往[2–9]

6 强制战斗 月夜に酔う蝙蝠たち
MOVE **屋根から飞び降りる** 前往 2–3

7 强制战斗 **屋根** 调查后名称变化为ヒビが入った屋根,得到 1500pts。
MOVE **下に降りる** 调查后前往 2–6,如果之前没有调查过屋根的话,那么就在到达 2–6 的时候发生一次强制 AT

2-9 地下牢狱

在魔城地下铺开的巨大牢狱,据说是囚禁魔兽的地方,巨大的锁链横倒在地。

被幽灵包围的艾克塞尔一行来到了魔城的地下牢狱，最深处没有任何出去的道路,只有巨大的锁链和三口棺材。棺材上的文字女孩子们没有一个认得,而艾克塞尔却再次不经意地读了出来,就和刚才读出那些在石壁上的文字一样。

流程

注:和流程无关的 QUEST 及无实际效果的 QUEST 这里不作说明

1 — 2 — 3 战斗

1 QUEST **宝箱** 打开后发生强制 AT,完成后还是从 4 种基本武器种随机抽取一种

2 QUEST **石壁** 调查后发现一段文字和 1500pts

3 QUEST **左の棺** 调查后名称变化为“魔を砕く圣なる剑”,然后选择菲亚去拿的话好感+2，但是 MAXHP–15%。选择其他人的话 MAXHP–15%。得到白银のレイピア(15),其余的棺材消失。
真ん中の棺 调查后名称变化为“炎を缠いし勇の剑”,然后选择露丽拿的话好感+2,其余同上。得到フランヴェルジュ(15),其余的棺材消失。
右の棺 调查后名称变化为“雷を集めし白の弓”,选择露丽拿的话好感+2,其余同上。得到雷迅の弓(15),其余的棺材消失。
无论选择哪个武器,之后都会出现强制战斗,敌人是对该武器属性抗力极弱的鬼魂,两下就能解决,得到 5000pts。另外,一定要调查过全部棺材后才能选择一个拿武器。

2-6 魔城内部

苍白的烛光照亮了阴暗的内城。奇形怪状的骑士像并立两旁。

流程

注:和流程无关的 QUEST 及无实际效果的 QUEST 这里不作说明

1 — 2 战斗 — 3 → 2-7

1 QUEST **苍白い炎** 选择“モサモの枝に点火する”的话就能得到たいまつ,建议获得。选择“手をかざす”的话艾克塞尔的 MGC+1
强制事件 之前从屋顶掉下来的话就要进行一次强制 AT,成功后得到 1000pts。

2 强制战斗 ヴィオラ尸术骑士团
S 评价后 得到白银のレイピア(5)。
QUEST **不思议な像** 调查后名称变化为ナイト像,在调查后选择“枪を取る”的话就能得到魔枪イグニスタフ(50)。
苍白い炎 选择“手をかざす”的话艾克塞尔 MGC+1,如果在骑士像那里选择拿下枪的话就会出现强制战斗。用神圣属性武器(例如圣剑)就能轻松解决。

3 QUEST **宝箱** 调查后躲过强制 AT,然后从 4 种基本武器种随机抽取一个。

2-7 中庭

入口不远处有着一口泉眼,穿过中庭的话封魔之馆就在眼前。



众人听到惨叫声后抬头看去,却见是一个有着黑色翅膀的金发女子在追杀一名 Ark 族的少女！而那个被少女称作“魔族”的女子,看起来却有些奇怪。

“呃！Divine!? 身为精灵、为什么会有 Divine? ”被艾克塞尔架住攻击的女子大惊失色。

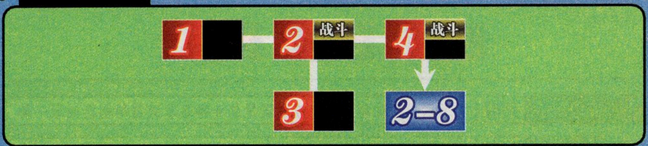
“Divine…这名字…在哪里听……呜、怎、怎么了!? 头…头好…呜啊、呜啊啊啊啊！”艾克塞尔痛苦地抱头跪地。

“这、这是共鸣!? Divine 在共鸣!? 呃、不好…这样下去的话 Divine 对我的影响会……再继续下去可不妙！今天就此作罢,你们捡到一条命了！”金发女子随即消失。

一段时间后艾克塞尔醒来,但手中剑上的光芒却已经消失。那 Ark 族的少女名叫塞瑞奈,刚才在窗外一直看到的黑影就是她在不断逃跑的身影。塞瑞奈在罗萨利娜森林中的村子被刚才那个“恶魔”一人毁掉了,说什么要狩猎灵魂之类的话,将村子里所有人的灵魂夺走。村里所有人都失去了灵魂,没有了意识;如果灵魂不回来的话那将一生都是如此。而她则为了向魔族复仇,决定加入艾克塞尔他们的队伍。

流程

注:和流程无关的 QUEST 及无实际效果的 QUEST 这里不作说明



1 强制事件 选择“闻こえた…かな？”后,选择“金属音のような”露丽好感+2,其余则是-1。

QUEST 紫色の小さな花 调查后在「泉」处出现「水を汲む」的选项,名称变化为“枯れかけの月光草”

枯れかけの月光草 有水后调查选择第一项得到月光の露和 2500pts。名称变化为“关き乱れる月光草”,调查后选择“いいよ”得到月光草和 2500pts,露丽好感+2

2 强制战斗 中庭の番犬

MOVE 第一次持有水的时候在往 01 移动时会发生强制 AT,选择“助ける”完成 AT 后露丽好感+2,3000pts。

QUEST 地面に光るモノ 选择“拾う”的话得到黑猫のピアス(25)

3 QUEST 泉 调查后选择“饮んでみる”的话艾克塞尔 MAXHP-5%,选择“水を汲む”的话会得到“水”(但是在去 01 的路上会被打翻,要再来一次)。选择“たいまつを浸す”的话会得到“モサモ炭”(不推荐,保留たいまつ的话之后能得到更好的道具。)

4 QUEST 草むら 调查后有 25%的几率得到四叶のクローバー,6000pts。



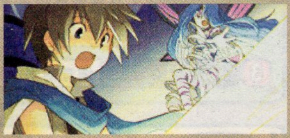
头上 事件 CG 和强制战斗 黑き翼を持つ女

注意:这里绝对不可能获胜,等她 RAGE 槽满了后会自动发生剧情。之后塞瑞奈加入,得到エルサイス(20),所有 QUEST 消灭。

2-8 封魔之馆

在魔城最深处的建筑,据说这里封印着魔神。

顶层的石板,艾克塞尔不自觉地读出了只有神界之人才懂得的神圣语。魔剑士 Isher 应声而出,对 Divine 的强烈反应让他举剑就砍;正当众人束手无策的时候……



“艾克塞尔……Divine 的真正力量,还给你。展现你的力量,将那 INFERNOS 打倒！”

艾克塞尔手上的剑发出了耀眼的光芒,同时也恢复了它的本来面貌——神剑 Excelion。

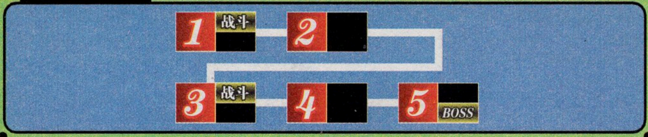
在告死天使的强大力量之下,被称为 INFERNOS 的 Isher 被打倒,乌尔斯拉再度出现。原来,封印艾克塞尔记忆的就是乌尔斯拉,作为 Riviera 和精灵的守护者的她,让艾克塞尔更多地了解精灵们和 Riviera 这块土地。不知是什么人将封印在这魔城中的名为 INFERNOS 的魔神分身解放了出来,它们能够召唤其他魔族;如果这样持续下去的话,Riviera 又会和过去一样成为被魔族支配的土地。所以,惧怕魔界复活的神界才想要使用诸神遗留下的“神罚”来将魔族和 Riviera 一同毁灭。但是,艾克塞尔对此抱有疑问,所以乌尔斯拉将他的记忆封印,让他在 Riviera 和精灵们一起生活,希望他能明白破坏 Riviera 意味着什么。现在艾克塞尔的同伴已经加快了发动神罚的脚步,而阻止魔界复活的方法只有用 Divine 消灭所有的 INFERNOS 才行。而此时的艾克塞尔,也下了他的决定……

“当然！我会打倒 INFERNOS。神界的做法太奇怪了,为了让自己得救就要毁灭 Riviera 我觉得那是绝对错误的。”

“散布在各地的 INFERNOS 位置已经明了。但那一定会是非常艰苦的战斗！你肩负着 Riviera 和精灵们的未来,请和大家一同齐心协力拯救 Riviera 吧！”

流程

注:和流程无关的 QUEST 及无实际效果的 QUEST 这里不作说明



1 强制战斗 城内をさまよう者

战斗建议 一定要让塞瑞奈作最后一击,不然会影响到过关后的好感评价。

2 强制事件 使用魔法后菲亚 MAXHP-5%

QUEST 烛台 有たいまつ的话就能选择“たいまつを灯す”,照亮后出现宝箱

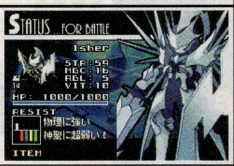
宝箱 打开后获得オ-ガニウム和 3000pts

3 强制事件 强制 AT 完成后选择是不是点灯,选择“火を灯す”则和敌人战斗并出现宝箱,选择“强行突破”则是连续 3 次强制 AT,成功后获得 12000pts。

QUEST 宝箱 点灯后出现,打开获得魔女ロ-ラの书(50)

5 强制战斗 魔剑士 Isher

S 评价 如果还留着コウモリ君 1 号的话,那么让塞瑞奈使用会造成比较大的伤害,另外就用属性武器打,等到 OD 槽到 lv3 后用艾克塞尔的 EXL 技一口气解决。胜利后得到斩魔剑アイギス(1)



QUEST 石版 出现敌人 INFERNOS

注意:这里绝对战胜不了的,看剧情即可。

Chapter 3 INFERNOS



Ark 一族由于魔族的入侵而惨遭毁灭,唯一的幸存者塞瑞奈加入了艾克塞尔一行。时代的齿轮,开始慢慢转动……

得知事情原委的长老将精灵们的未来托付给了艾克塞尔,在菲亚和露丽的坚持下终于也同意让两女陪同艾克塞尔一起行动。

流程

注:和流程无关的 QUEST 及无实际效果的 QUEST 这里不作说明

ルウリとフィアの家

QUEST テーブルの上 调查两边得到パン(10)

长老の家

进去后即发生强制剧情,对话后进入第 3 章

ホビットの锻冶屋

QUEST カピ 对话两次后如果之前有得到オ-ガニウム的话就能得到オ-ガブレ-ド(50),再次对话能将之前的ボロボロダガ-变成シルバ-ダガ-(10)。

水晶洞窟入り口

QUEST クロード 和克罗德对话,如果在 2-9 看过文书的话完成 PA“→↓A↑B”就能获得アイテム图鉴。再次对话可以获得キノコ大全,但是有了这个就不能开启特典中的语音收集,所以请自己考虑。

ソアラ 对话两次后选择“依赖する”交出コ-レル树の杖和月光草,并在第 3 章获得黄金のタマゴ的话就能在第 4 章前得到月光の杖。

ナナ 在第 2 章中得到暗コウモリの翼的话选择给她,艾克塞尔 MAXHP+20

コウモリ 调查后完成强制 AT 后得到コウモリ君 2 号(5)。

ウンディ-ネの泉

QUEST ミューテ 将月光の露交给她后再次对话能得到アイスジャベリン(50)

安らぎの小道

QUEST セレネ 对话后选择“ロザリナ村とどっちがいい?”的话好感上升,选择“そうかな？”好感下降。

ココリの实 选择“ココリの实を拾う”后得到ココリの实(10)

?????????? 调查后选择“レベッカ”后得到ハ-ピ-クロ-(50)

レイチェ 如果有“モサモ炭”的话交给她后能得到应援フラッグ(10)

艾克塞尔一行以耐尔蒂巨树遗迹为目标,从艾琳迪亚出发。

耐尔蒂巨树遗迹是个还残留着许多尚未解除的魔法陷阱的地方。

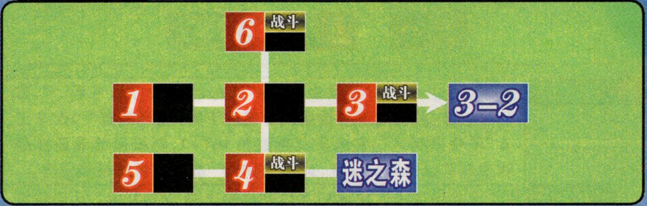
艾克塞尔,以及菲亚、露丽和塞瑞奈四人,为了搜索 INFERNOS 而踏入了广布在遗迹四周的韦泽丛林……

3-1 妖异之森韦泽

位于艾琳迪亚南部的广大密林。丰富的自然条件孕育了众多了动植物。

流程

注:和流程无关的 QUEST 及无实际效果的 QUEST 这里不作说明



1 强制事件 选择“ルウリのほうが可爱い”的话,露丽好感上升,其他人下降。

QUEST キノコ 选择“持っていく”的话得到“クラクラダケ”和2500pts(如果之前没有得到キノコ大全的话,所有调查キノコ的事件都会得到キノコ和1500pts,下同)。

2 QUEST キノコ 选择“持っていく”的话得到“ワライダケ”和2500pts。

宝箱 开启后发动强制AT,然后从フランベルジェ(40)、白银のレイピア(40)、雷迅の弓(40)中随机抽取一个

MOVE 木々の向こうへ 前往06

沼地を进んでいく 前往04

3 强制战斗 妖花のメリッサ

战斗建议 现在属性克制的效果开始明显,战斗前按START看看敌人属性来配置人物和武器是最好的。另外战斗最后用EXL终结是取得S评价的保证(注:从本次战斗之后,攻略不再给出S评价指南,请玩家参照前面的要点来获得S评价吧)。

QUEST 遗迹の门 调查后出现强制AT,通过后安全到达3-2,获得2500pts。选择“ルウリ、おんぶしてあげる”的话露丽好感上升。

4 QUEST 大きなキノコ 杰拉(シエラ)不在队中的时候才能发生,选择“やめておこう”露丽好感-2,选择“少しなら问题ない”露丽好感+2。之后发生战斗,陶醉の怪奇植物,胜利后获得道具“フレイムウイップ(5)”。道具。)

5 QUEST キノコ 选择“食べてみる”的话艾克塞尔MAXHP+5,STR+1。选择“持っていく”的话得到“チカラダケ”和2500pts。

大きな花 调查后选择“のぞいてみる”的话全员HPMAX恢复,MGC+1。

6 强制战斗 底无し沼の自缚灵

QUEST 宝箱 调查后出现强制AT,成功后获得2500pts。如果身上有书和面包的话就会变成湿了的书和面包。第二次调查选择“セレネに行かせる”后再选择“助かったよ、セレネ”的话塞瑞奈好感上升,得到运命のタロット(5)。

7 迷宫 宝箱“アラン人形”获得方法为“↑↓↑↓”;宝箱“冰のクレスタ”获得方法为“→↓↑↓”;离开的方法为“↓→↑←”,看到路牌发光后“←↓↑↓↑”,成功的话前往06,并得到20000pts。

QUEST 开いている宝箱 调查后得到アラン人形,之后选择“舍てない”的话杰拉好感+1。

3-2 巨树遗迹

古代王国的遗迹和巨树的枝干合而为一,形成了一个奇异的建筑物。

流程

注:和流程无关的 QUEST 及无实际效果的 QUEST 这里不作说明



1 QUEST 木の根 调查后前往02的时候发生事件,选择“疲れたら少し休むけど”塞瑞奈好感上升,其余两个都是减少。

2 强制战斗 复仇のメリッサ(如果杰拉在的话那么就会出现敌人。)

2 QUEST 眠れる猛兽 选择“もちろん先制攻击だ”,会削减敌人一半HP。选择“静かに通り过ぎる”,如果之前调查过木の根的话,除了“セレネ、パンツ见えたよ”不能选之外,其余两个分别能提高相应角色的好感度。

3 QUEST ガレキの山 选择“フィアが调べる”的话得到サンダ-オニキス和2500pts。选择自己来的话则是得到“石ころ”和500pts。

3-3 巨树遗迹·上层

巨大古树的干支向上延伸。落足地由于风雨的冲刷而变得十分脆弱。

流程

注:和流程无关的 QUEST 及无实际效果的 QUEST 这里不作说明



1 QUEST 根っこ 选择“根っこを抜く”的话全员STR+1,MAXHP-5%。选择“やめておく”的话塞瑞奈好感下降。

宝箱 选择“开けてみる”后名称变化为“魔法でロックされた宝箱”。杰拉加入后成功打开,从四个属性的オーブ中随机抽取一个。之后选择“すごいね、シエラ”的话杰拉好感上升。

MOVE 02 如果杰拉在的话会发生强制战斗,选择“助ける”后塞瑞奈好感上升。战胜后得到“ハンマ-”。

2 QUEST タマゴ 选择“持っていく”的话得到タマゴ(5)。选择“割ってみる”的话完成强制AT后艾克塞尔STR+1,MAXHP-5%。之后出现敌人怒りの怪鸟。

扉 调查两次后出现QUEST“羽根”。杰拉加入后能进入05。

羽根 调查后出现MOVE选项“巨树の枝をつたう”可以移动往03。

3 强制事件 第一次来的时候会被强行移动至3-4。

QUEST 光るもの 选择“取りにいく”的话完成强制AT得到セレネのペンダント和2000pts。之后选择交给一名同伴就可以提升好感度,如果交给塞瑞奈的话,继续选择第1项成第2项都能继续提升好感度。

4 强制事件 选择“かまわず攻击する”的话则是和手负いのハ-ピ-战斗。选择“见逃してあげる”的话菲亚好感上升,之后选择“シエラを信じるよ”的话杰拉好感上升,得到ハピィの羽根(10)

2 QUEST 床 调查后发生强制AT,完成后3000pts。

3-4 怪鸟ペルガの巢

在巨树的枝叶上所筑的ペルガ之巢。ペルガ作为凶猛的怪鸟而为人所知,在繁殖期更是特别危险。



这位美丽的魔女名叫杰拉,看上去是个可靠的姐姐但却是个粗神经的人。为了救艾克塞尔他们自己也跟着掉了下来,而且正为自己的好朋友米尔菲尤的失踪而感到十分焦急(虽然完全看不出来…)。一番介绍之后,杰拉暂时加入了艾克塞尔他们的队伍。

流程

注:和流程无关的 QUEST 及无实际效果的 QUEST 这里不作说明



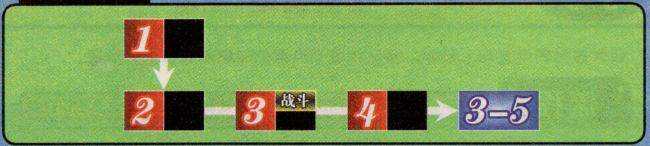
1 强制事件 和杰拉相遇。之后选择“柔らかかったよ”的话杰拉好感上升，其他三人好感下降。选择“苦しかつた”的话4人好感全部下降。

3-9 王家之墓

耐尔帝王那繁荣的古拉比侬王国的王家坟墓，寂静无声地存在于森林深处某地。

流程

注：和流程无关的QUEST及无实际效果的QUEST这里不作说明



1 QUEST 金色のタマゴ 选择“持つていく”后得到黄金のタマゴ和2000pts。

2 QUEST 宝箱 打开后完成强制AT，从オーガブレード(40)、いばらのムチ(40)、ハーピークロー(40)中随机抽取一个。

3 QUEST 白いフワフワ 选择“蝶の中心を调べる”的话得到ルビースタッフ(50)，选择“蝶を捕まえる”的话完成强制AT后得到白い蝶(建议得到)。

石像 调查后随便选择，然后和果てぬ野望の骸发生战斗。

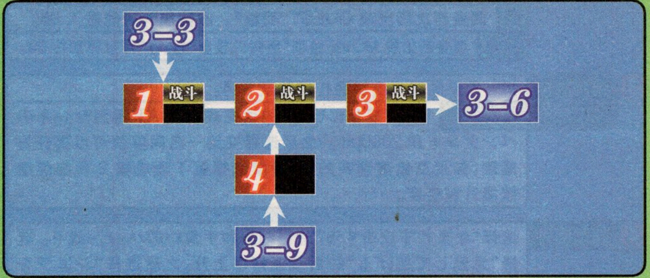
石だたみ 选择“ルウリのことだと思うが”的话露丽好感下降。

3-5 巨树的洞

巨树的枝干由于腐烂而裂开形成的天然洞穴，因为环境阴暗潮湿所以有很多菌类在此生长。

流程

注：和流程无关的QUEST及无实际效果的QUEST这里不作说明



1 强制事件 直接从3-4来的话会有事件CG，之后发生战斗ハーピーマスター，获胜后得到雷迅の弓(15)

QUEST 木 选择“よく见つけたね”的话露丽好感上升，接下来选择“ルウリに赖む”的话露丽好感上升，完成强制AT后得到ココリの实(10)和2000pts。

选择“セレネに赖む”的话塞瑞奈的好感上升，但是MAXHP−5%。之后选择“セレネ、大丈夫?”的话塞瑞奈好感上升并出现敌人：木々に潜む怪鸟

タマゴ 选择“持つていく”的话得到タマゴ(5)。选择“割つてみる”成功的话艾克塞尔STR+1，失败的话选择“おまじないたよ”，之后选择“强くなりたい”的话STR+1。选择“贤くなりたい”的话MGC+1，选择“セレネと仲良くなりたい”塞瑞奈好感上升，选择“ミルフィーユを见つけたい”的话杰拉好感上升。

2 QUEST ネバネバ床 选择后两项会造成好感度下降。之后敌出现，ネバネバ军团。

3 强制战斗 地を这いずる者

QUEST 大きな丸い玉 完成强制AT后获得2500pts。之后移动到02。

蜂の巢 选择“持つていく”的话得到ハチの巢(3)

4 QUEST 壁の龟裂 完成强制AT后出现MOVE选项，3000pts。

3-6 木头所制的踏台

用从巨树上砍下的木材所制成的踏台，结实到令人完全想不到是古代就有的。

流程

注：和流程无关的QUEST及无实际效果的QUEST这里不作说明



1 QUEST リス 去过一次02后发生。选择“ほんと、ルウリは可爱い”，露丽好感度+2；其它选项会造成好感度下降。之后选择“つかまえる”发生强制AT，完成后艾克塞尔VIT+1，将松鼠给菲亚或是塞瑞奈可以提升好感度，选择“逃がす”的话杰拉好感度上升。

MOVE 02 发生强制AT，完成后杰拉好感度上升；2000pts。之后如果选择“ずるいよ”的话塞瑞奈好感下降。

3 强制战斗 ネルデ黑龙族の末裔

战斗建议 把前排的敌人留到最后解决的话可获得“应援フラッグ”，艾克塞尔使用的话效果很强。

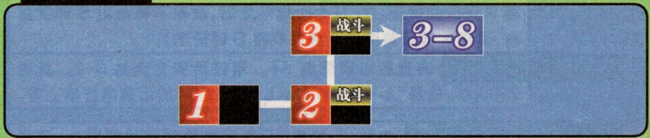
QUEST 光る枝叶 选中的同伴好感度上升，然后全员MAXHP+10，STR+1，MGC+1，AGL+1，VIT+1；3000pts。

3-7 聚居地遗迹

作为的飞龙繁殖地。过去有着很多飞龙的存在，到处都能见到它们的聚居地。

流程

注：和流程无关的QUEST及无实际效果的QUEST这里不作说明



1 QUEST ツタ 完成强制AT后全员STR+1，MAXHP−5%，1000pts。

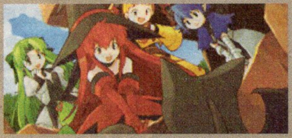
2 强制战斗 猛兽使いルード

QUEST 古代飞龙のタマゴ 选择“调べてみる”后得到ハーピーの羽根(10)

3 QUEST 古代飞龙のタマゴ 选择“调べてみる”后出现敌人，壳に隐れし甲虫

3-8 巨树顶

巨树遗迹的最上层，据说那上面有一只巨大的飞龙，作为群龙之首而君临天下。



天龙Lindwurm，第二个INFERNOS。不过在战前和它的对话中，似乎听出他很奇怪艾克塞尔这个告死天使竟然会来消灭它。不管怎样，断罪成功！

在顶层的一个小洞中，杰拉终于找到了她的好朋友米尔菲……罗泽!? 原来罗泽在森林里睡午觉的时候被杰拉发现。粗神经的她以为这只小猫生了病并把它带在身边，还给它喝了奇怪的药导致罗泽现在不能正常说话只能喵喵叫。最后，得知这只猫其实是艾克塞尔伙伴的杰拉，决定跟随艾克塞尔一起为保护Riviera而战斗。

流程

注：和流程无关的QUEST及无实际效果的QUEST这里不作说明



2	强制战斗	天翔ける者
	QUEST キレイな羽根	选择"ルウリとフィアに頼む"是触发下次在艾琳迪亚沐浴事件的关键。之后获得"极乐鸟のハネ"以及2000pts。
3	强制战斗	INFERNOS 出现!
	战斗建议	如果之前一直有保留着那把龙杀剑的话这次的战斗会异常简单,不然就慢慢耗吧。

Chapter 4

渐渐沉没的睿智和遗产

在耐尔蒂巨树遗迹相遇的魔女杰拉，由于她的帮助，巨树遗迹的攻略以及INFERNOS的封印都顺利完成了。封印INFERNOS后，虽然艾克塞尔和使魔罗泽重逢，但罗泽由于从天国之门一直飞到Riviera而没能同瑞达及海克拓有任何的联络。

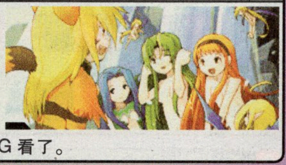
流程

注:和流程无关的QUEST及无实际效果的QUEST这里不作说明

ルウリとフィアの家

QUEST テーブルの上　调查两次后得到パン(10)

ココ　在3-8得到极乐鸟羽毛的时候选择"ルウリとフィアに頼む"的话，就能从可可口中得知菲亚她们去洗澡的情报。但是要注意，听到情报之后必须直接到ウンディーネの泉去，否则就没CG看了。



长老の家

QUEST レディア　对话后得到圣者の枪(50)

ピクシアの家

QUEST 木陰で動くもの　和ミレーネ对话后出现，找到モラン，之后能从在家中的ミレーネ那里得到ピアス

ミレーネ　找到モラン后得到ピアス(25)

カイル　随机出现在屋内，对话后选择"はい"能得到つり竿。

ギル　有つり竿没びく的话就能得到びく。

モラン　モラン会问你要之前得到的アラン人形，给她的话杰拉好感下降。

ホビットの鍛冶屋

QUEST カピ　对话两次，身上有剑类装备(一定要是能用OS的)以及サンダーオニキス的话就能得到サンダーブレード(50)

水晶洞窟入り口

QUEST リッツ　将之前得到的白蝴蝶放生

シエラ　选择"一绪に勉强したいな"的话杰拉好感上升。

ソアラ　对话两次，将黄金蛋给她后得到月光の杖(50)

安らぎの小道

QUEST レイチェ　将三个XXXダケ(或キノコ)交给他后得到マガン石(5)(或小さな巻き贝)

得知INFERNOS动向的艾克塞尔一行离开了艾琳迪亚，目标指向了水没都市泰帝斯。泰帝斯据说因触怒了神明而遭淹没，而前往这个都市的艾克塞尔的脚步，由于身为神界的一员而沉重无比……

4-1 湖底洞窟

泰帝斯湖畔地下通行的地底洞窟，从湖底渗出的水从天花板滴落至坚硬的地面。

流程

注:和流程无关的QUEST及无实际效果的QUEST这里不作说明

1 → 2 战斗 → 3 → 4-2

2	强制战斗	洞窟に蠢くスライム
	QUEST 地面	选择"捕まえる"后完成强制AT,得到カルネアバッタ和2000pts。

4-2 渐渐沉没的岛

漂浮在泰帝斯中央的岛屿。由于上古时候的天灾，岛的大半消失在湖中，而现在也在继续下沉。

一对魔族的姐弟出现，一边说这要惩罚大坏蛋艾克塞尔，一边打开了放水的闸门。



流程

注:和流程无关的QUEST及无实际效果的QUEST这里不作说明

1 → 2 战斗 → 3 → 4-3

2	强制战斗	浅瀬を这う甲虫
	QUEST 岩场	选择"持つて行く"的话得到石ころ和500pts。
	湖	调查后名称变化为"鱼影が映るポイント",再次调查选择"釣りをする",如果之前抓到カルネアバッタ的话就会得到鱼和4000pts;没有的话就会得到ウポラ像。
3	QUEST 宝箱	完成强制AT后全员好感上升,再次调查得到运命のタロット(5)。

4-3 卡尔奈亚地区

岛上由天使建造而成的壮丽都市残留到了现在。卡尔奈亚地区是在低地广布的居住区域。

水位不断上涨，杰拉判断再过50回合整个区域就会被水淹没。

流程

注:和流程无关的QUEST及无实际效果的QUEST这里不作说明

1 → 2 → 3 战斗 → 4 → 5 战斗
2 → 6 战斗 → 7 → 8 战斗
7 → 9 → 10 战斗 → 4-4

1	QUEST 水面を漂う物	选择"拾い上げる"后得到ララ教典和1500pts。
2	QUEST 宝箱	打开后从エストック(40)、フレイムウィップ(40)、バーニングサン(40)三样中随机抽取。
3	强制战斗	ならず者
	QUEST パネル	被选择的角色好感度下降,但是被选的人在得到"錆びついた键"回来后都可以得到一个道具。推荐选择塞瑞奈(セレネ),可得到漆黑の大镰(10)。
4	QUEST 宝箱(绿)	打开后得到錆びついた键和1500pts。
5	强制战斗	ルシファーの使い魔(选择"助けると"的话,在4-6能得到イリアの白き弓(50)。)
6	强制战斗	蛮族王レイドック
	QUEST 古びた扉	得到錆びついた键后就能打开,能移动到07
7	QUEST 水面に光る物	选择"调べる",再选择"シエラの提案に赞成"的话,杰拉好感上升。全员MAXHP+10,STR+1,MGC+1,AGL+1,VIT+1,3000pts。
8	强制战斗	スナイパー部队(战胜后得到エルフィンボウ(40))
	QUEST 暗がり	调查后得到"水晶の键",1500pts。
9	QUEST 扉	有水晶的键的话就能打开,前往10。

9 QUEST 宝箱 打开后从エストック(40)、フレイムウィップ(40)、バーニングサン(40)、サンダーブレード(40) 四样武器中随机抽取一个。

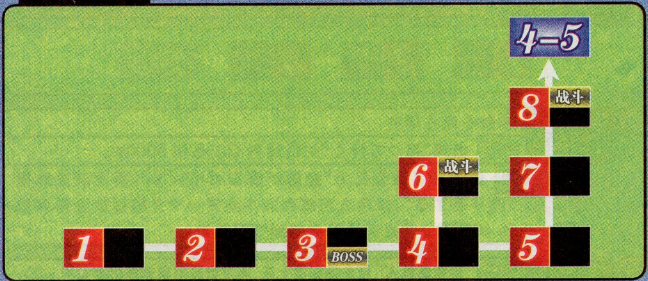
10 强制战斗 银铃の风
战斗建议 绝对不要让他使出 BO 技,那样会被吹到 08,浪费 TURN 数。
MOVE NEXT 强制 AT,完成后得到ゴーレム说明书,2000pts。

4-4 竞技场

卡尔奈亚地区郊外的圆形斗技场,明天都展开剑斗士或者猛兽的搏斗表演。

流程

注:和流程无关的 QUEST 及无实际效果的 QUEST 这里不作说明



2 QUEST 垂れ下がったロープ 选择"右のロープを引く"的话得到バナナンの实 (5)。选择 "真ん中のロープを引く" 的话艾克塞尔的 MAXHP-5%。选择"左のロープを引く"的话出现强制 AT,完成后 3000pts,并出现 QUESTキラービーの巢。以上无论哪个选择后都会出现 QUEST 真新しいロープ和纸切れ。
真新しいロープ 选择"一应、拾っておく"的话得到ロープ,2000pts。
纸切れ 选择后得到"トラップメモ1 ",500pts。
キラービーの巢 选择"持っていく"的话得到キラービーの巢(3) 选择"燃やす"的话则是 1500pts。

3 强制战斗 苍きフール
战斗建议 他的弱点是火,用塞瑞奈的镰刀 OS 技能十分容易。

4 QUEST タル 如果之前有得到ハンマー的话,就能选择"タルを坏す",得到バナナンの实(10)

5 QUEST 铁锁に封じられた剑 选择"フィアに任せる"的话菲亚好感上升。之后完成强制 AT,得到斩铁剑(10)。

6 强制战斗 コロッセオの勇士
QUEST 斗技场の像 选择 "手を入れてみる" 的话艾克塞尔 STR+3,MGC+3,AGL+3,VIT+3,全体好感上升,15000pts。

7 QUEST タル 拥有ハンマー的话,选择"タルを坏す"得到ブラッドファング(50)

8 强制战斗 カルネアンバンデッツ

4-5 AURA 的白色台地

在岛的中腹广布的卡尔斯特台地。因为石灰岩的地质而且多产白色矿石而被称为白色台地。

流程

注:和流程无关的 QUEST 及无实际效果的 QUEST 这里不作说明



1 前往 02 的时候出现"立て札",选择"○に移动する"的话得到バナナンの实(5)
QUEST 纸きれ 得到トラップメモ2,500pts。

2 强制战斗 白き台地に栖む飞龙
QUEST 地面 选择"拾う"的话得到白银矿石,2000pts。
ミント草 选择"ミント草をとる",得到エレミナミント,2000pts。

3 QUEST 薄安い小窗 选择"石ころを投げる"后完成强制 AT,1500pts;出现 QUEST バタついているコウモリ。
バタついているコウモリ 选择后完成强制 AT,得到コウモリ君 3 号(5),3000pts。如果选择"一刀两断"的话就能得到"牙コウモリの翼"

4-6 圣克雷蒙努教区

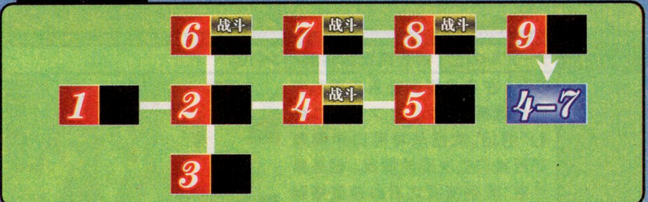
在岛高地分布带有宗教色彩的建筑群。教会和教堂也能见到很多的神圣区域。



人鱼的报恩,上次救的人鱼小公主在她姐姐的开导下放下了矜持前来向艾克塞尔道谢。

流程

注:和流程无关的 QUEST 及无实际效果的 QUEST 这里不作说明



2 QUEST 水面に浮かぶボトル 从进到 4-6 开始 20TURN 后出现。选择"拾う"的话得到透明な小びん,1500pts。接下来选择打开的话得到ピューレの乐谱(特典出现道具),但是菲亚好感下降。

3 强制事件 之前如果有救过人鱼,事件 CG 后过 3TURN 回来,得到イリアの白き弓(50)

4 强制战斗 ゴルタニア盗贼团

5 QUEST 宝箱 从 08 过来才能打开得到黄金の键,1500pts。

6 强制事件 有ゴーレム说明书的话,输入"上下上右"就能让ゴーレム消失。
QUEST 黄金の扉 用黄金の键可以打开门前往 07

7 QUEST 宝箱 从 06 来才能打开得到圣杯,3000pts。

8 强制战斗 トレジャーハンターZ

9 强制事件 有ゴーレム说明书的话,在强制 AT 中输入"上下上右",ゴーレム就会消失。
QUEST 纸切れ 得到トラップメモ3,500pts。

4-7 Mizell·Bridge

天使降临的圣桥。坐落于岛的顶端,作为通往费雷贝尔大圣堂的架桥。

流程

注:和流程无关的 QUEST 及无实际效果的 QUEST 这里不作说明



2 强制战斗 红きワイズ(战斗后选择"もちろんだよ"的话露丽好感上升,1000pts。

4-8 费雷贝尔大圣堂

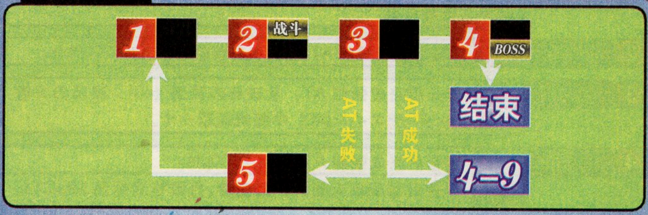
据说是作为堕天使降临地而建造的威严的大圣堂。圣堂内部有着一尊巨大的女神像。



圣堂的内部奢华无比,那座巨大的女神像更是惊人。这次的 INFERNOS,竟然是被魔界力量所染的大天使……Ac.Angel。

流程

注:和流程无关的 QUEST 及无实际效果的 QUEST 这里不作说明



2 强制战斗 エレメントユーザー
QUEST 壁の石像 调查后变成女神群像，如果 TURN 数低于一定标准的话，完成强制 AT 后就能进入 4-9，失败的话回到 05。

3 QUEST 天使群像 在图书馆调查过 03 的天使像的话，这里就能发生 QUEST，取下宝石后可赠送同伴提升好感度。

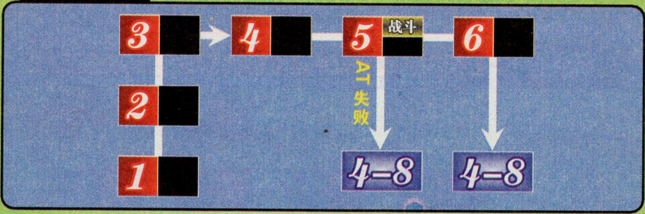
4 强制战斗 INFERNOS 出现！
战斗建议 派出塞瑞奈和菲亚，带上斩铁剑和コウモリ君 3 号，你就会觉得这场战斗是如此容易……胜利后获得圣杖アンカルジア(1)。

4-9 大圣堂书库

大圣堂内部的书库，收藏着相当数量 Riviera 黎明期和神代的书物和文献。

流程

注:和流程无关的 QUEST 及无实际效果的 QUEST 这里不作说明



1 QUEST 天使像 调查后全员好感降低

2 QUEST 天使像 调查后全员好感降低

3 QUEST 天使像 调查后露丽和塞瑞奈好感降低，但是调查过这里的话，再去 4-8 的 03 调查天使群像就能发生 QUEST。

4 QUEST 巨大な本 选择"绘が多いページ"露丽好感度上升，杰拉好感度下降；选择"文章ばかりのページ"菲亚好感度上升，露丽好感度下降；选择"魔方阵のページ"杰拉好感度上升，菲亚好感度下降。无论选哪一个都会得到破ったページ。

5 强制战斗 カゴの中の怪鸟（前往 06 的时候会发生强制 AT，失败的话会掉到 4-8 的 05。）

6 QUEST 巨大な本棚 调查两次后得到旧キルキト文书。

Chapter 5

不死者们



封印了 INFERNOS，艾克塞尔一行从沉没的都市泰帝斯脱出。水没都市泰帝斯那曾经繁华至极的百年都市之形已不剩一片一瓦，只留下那面随着日月推移永被照射的巨大镜子而已。

离开泰帝斯的艾克塞尔在返回艾琳迪亚的途中，偶然在叹息谷与瑞达重逢了。但这次不是一次快乐的再会。执意执行神罚的瑞达，只给艾克塞尔留下了一个名字——"Jugdral 领域"。在各种思想的交错中，艾克塞尔回到了艾琳迪亚。





流程

注:和流程无关的 QUEST 及无实际效果的 QUEST 这里不作说明

ホビットの鍛冶屋

QUEST カピ 把白银矿石交给他后，选择"剑武器で加工"的话所有的剑消失，得到ミスリルの剑(50)。选择"刺突剑で加工"的话所有的突剑消失，得到破邪の灵剑(50)。将クリスタルティア交给他的话，就能消耗所有枪类武器打造一把厉害的枪，但是要到下次冒险回来才能拿。

水晶洞窟入り口

QUEST 蝶が群れる场所 调查后得到クリスタルティア
クロード 用破ったページ换取禁咒："文章ばかりのページ"得到禁咒セネカ·クイ；"魔法阵のページ"得到禁咒ノスト·レネ；自己选的话得到禁咒クレネ·メト。
フェアリー 有牙コウモリの翼的话，艾克塞尔的 MAXHP+30。

ウンディーネの泉

在ルウリとフィアの家和露丽对话得知杰拉她们洗澡的消息后，这里会出现一个 GF，完成强制 AT 后推倒它就能看到 CG 了。



安らぎの小道

QUEST マーシャ 给她鱼就能得到幸せのベル(20)。
レイチェ 将ウポラ像给她就能得到ドラゴンステーキ(10)。

艾克塞尔一行明确了最后一个 INFERNOS 的方向，动身前往破灭之城米雷诺。城里到处都有通往地下的入口，而且据说大多都被魔兽占为巢穴。艾克塞尔一行为了找出并封印位于地下隐蔽的陵园内的 INFERNOS，侵入了毁灭之城米雷诺……

5-1 毁灭的米雷诺

米雷诺……荒废已久的城镇，但除了幽灵外还是有活物生活在这里的，比如……偷了露丽钱包的魔族盗贼。

"玻璃珠，小木棒，坏了的玩具，书签…怎么就没有点值钱的东西！"

"唔~那些都是露丽的宝贝啦！！"追查到小偷所在的艾克塞尔一行人在废物外听到的就是以上的内容。而露丽发出的声音则引出了盗贼……

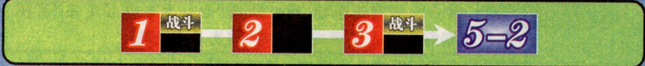
"什么？要放了他？"塞瑞奈很不情愿的甩着大镰刀。

"我把东西都还给你们，对了！作为你放过我的谢礼，我就把这个送给你。"

盗贼虎之卷？虽然不知有什么用，但艾克塞尔还是把它塞到了行囊中。

流程

注:和流程无关的 QUEST 及无实际效果的 QUEST 这里不作说明



1 QUEST 木の板 调查两次后发生事件，选择"盗られた!?"，其余选项会降低好感度。
レンガ作りの建物 在 03 调查"木"后并和菲亚有过对话，回来调查两次后发生事件。打败盗贼ランディ后选择"とどめをさす"的话塞瑞奈好感上升；选择"とりかえす"的话露丽好感上升同时得到シーフ虎の卷，2000pts。

2 QUEST レンガ作りの建物 调查后发现宝箱，打开后从 4 个属性的クレスタ中随机抽取一个。
井户 一定要调查一次，名字变化为底に水のある井户。

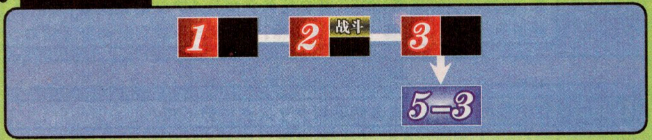
3 强制战斗 返魂术士レヴィン。
QUEST 木 调查过 02 的井才会发生。选择"そうだね"的话菲亚好感上升，选择"フィアの视线を感じる"的话菲亚好感上升但塞瑞奈好感下降。
井户 调查后出现 MOVE 井户の中へ
MOVE 井户の中へ 如果之前有取得ロープ的话那么直接放下就可以。如果没有取得的话那么就要完成一次强制 AT 了。在用绳子放下去的场合，选择"なわとびする"的话露丽好感上升，菲亚下降。

5-2 巡礼的道路

在米雷诺地下洞穴延伸的又暗又窄的道路，两侧的火把将路引导向地下灵园。

流程

注：和流程无关的 QUEST 及无实际效果的 QUEST 这里不作说明



1 强制事件 没有绳子的情况下获得 2000pts；有绳子的话选择“怪我はない？”后杰拉好感度上升。

QUEST 光り輝く物 在变暗后回到这里就会发现，调查后选择“コケをとる”得到ヒカリゴケ，2500pts。

2 强制战斗 明日の粮を求むる者

3 QUEST カラッポの宝箱 调查后会变成一片漆黑，接下来选择“シエラの魔法でなんとか”的话 QUEST 变化成“转がっている宝箱”，接着选择“もう一度宝箱を投げる”的话恢复光亮，QUEST 名称变为“スイッチ箱”。

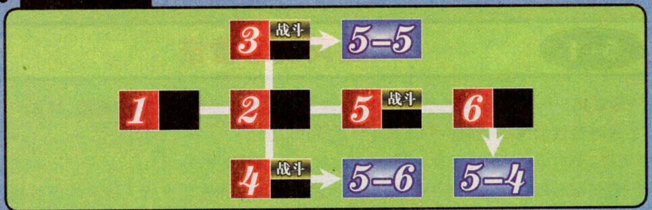
スイッチ箱 调查后选择“ルウリお愿い”的话露丽好感上升。

5-3 灵园入口

在巡礼之路的尽头，蕨类植物的藤蔓四处遍布，南北各有一个前往灵园的入口。

流程

注：和流程无关的 QUEST 及无实际效果的 QUEST 这里不作说明



2 QUEST 石碑 调查两次读出内容。

3 QUEST 妖しい花 选择“花に触れてみる”后再选择“先制攻击”，之后选择的同伴好感度上升。完成强制 AT 后，获得 3000pts，失败的话要和ヒトクイ植物战斗。如果一开始就选择“句いを嗅ぐ”，则直接发生战斗。

4 QUEST 天井 第一次选项无影响，第二次选“セレネを信じてる”可提高塞瑞奈好感度。之后发生战斗 翼ある者たち

宝箱 打开后得到シルヴァームーン(10)

5 强制战斗 灵园に巣食う魔物

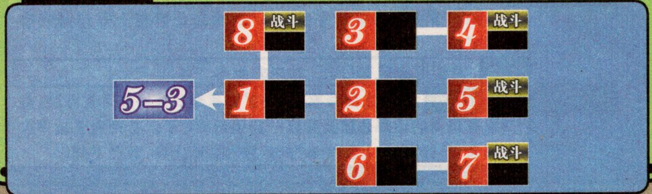
QUEST 宝箱 打开后强制 AT，完成后从破邪の灵剑(40)、クリスタルランス(40)、ミスリルの剑(40)和火龙のロッド(40)四样中随机抽取一样。

5-5 北窟的灵园

位于北侧的灵园，名为泽依、洛基努斯以及阿斯克斯的三名司祭在此长眠。

流程

注：和流程无关的 QUEST 及无实际效果的 QUEST 这里不作说明



1 QUEST キバの扉 调查后名称变化成キバの结界，以后打开封印进去时怎么选都可以。

2 QUEST クイ 调查后完成强制 AT，露丽和塞瑞奈好感上升；2000pts。

3 QUEST 宝箱 打开后完成强制 AT，从破邪の灵剑 (40)、漆黑の大镰(40)、サンダ-チェイン(40) 中随机抽取一个。

4 QUEST クイ 调查后完成强制 AT，得到 2000pts。

石碑 调查后出现敌人ゼノンの使徒，打败它后全员 MGC+1，得到 Xのアンク、1000pts。

5 QUEST 石碑 调查后出现敌人ロキヌスの使徒，打败它后全员 MGC+1，得到 Lのアンク、1000pts。

6 QUEST カラッポの宝箱 选择“何か残ってないかな”后从四个属性的ヴェスパ中随机抽取一个。

7 QUEST クイ 调查后完成强制 AT，2000pts。

石碑 调查后出现敌人アスクスの使徒，打败它后全员 MGC+1，得到 Aのアンク、1000pts。

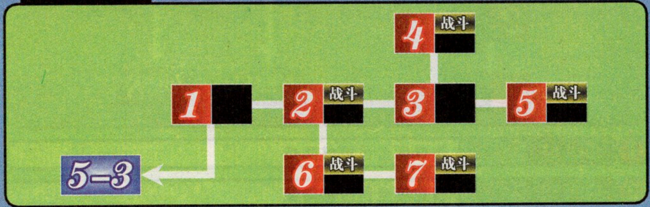
8 QUEST 铁锁に封じられた剑 选择“封印をとく”后和剑圣ミゼ-ル战斗，获得 S 评价的话可得到天使剑ロ-ジア(10)。战斗之后可获得真·斩铁剑(5)。

5-6 南窟的灵园

位于南侧的灵园，名为尤米尔、伊迪奥纳，绍尔的三名司祭在此长眠。

流程

注：和流程无关的 QUEST 及无实际效果的 QUEST 这里不作说明



2 QUEST 墓 选择“もらっておこう”得到隐者ゲルテの书(50)。之后和隐者ゲルテ战斗，战胜后再次调查一次，选择“读书が好きな人だった”菲亚好感上升；选择“魔导书だよ”的话塞瑞奈好感上升。

4 QUEST 石碑 调查后出现敌人ユミ-ルの使徒，打败它后全员 MGC+1，得到 Yのアンク、1000pts。

5 QUEST 石碑 调查后出现敌人テュ-ルの使徒，打败它后全员 MGC+1，得到 Tのアンク、1000pts。

6 QUEST 宝箱 选择“宝箱を开ける”的话从 4 件武器里选一个，同时菲亚好感下降露丽好感上升；并发生战斗。选择“やめておく”的话，菲亚好感上升露丽下降。

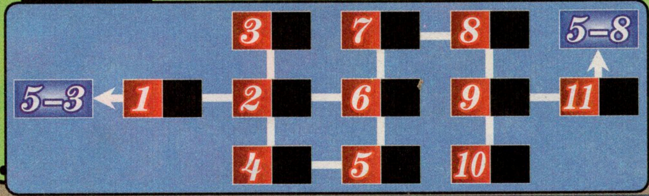
7 QUEST 石碑 调查后出现敌人イデュナの使徒，打败它后全员 MGC+1，得到 Iのアンク、1000pts。

5-4 地底湖

雨水在地下积蓄而成的巨大湖泊，因为湖水透明度很高，所以看上去很浅。

流程

注：和流程无关的 QUEST 及无实际效果的 QUEST 这里不作说明



1. QUEST **光る文様** 去 02 回来后出现,调查后名称变化为深红色の祭殿へ,选择“行ってみる”就能前往 5–7。
2. 强制事件 选择“湖に入ってみる”的话,身上魔法书不能使用,还要完成强制 AT。
   QUEST **宝箱** (在深红色的の祭殿献上 Lのアンク后出现)开启后完成强制 AT,武器四选一
3. QUEST **宝箱** (在亚麻色的の祭殿献上 Tのアンク) 得到魔爪イ–ヴンゼム(50)
4. 强制事件 强制事件 (在紫绀色の祭殿奉上 Aのアンク或 Xのアンク)全员 MAXHP+10, STR+1, MGC+1, AGL+1, VIT+1,3000pts.
5. QUEST **亚麻色の魔法阵** 选择“行ってみる”前往 5–7,名称变化为亚麻色の祭殿へ
6. 强制事件 一定要在亚麻色的祭殿中奉上 Tのアンク,否则无法移动。
   QUEST **岩石** (在紫绀色の祭殿里奉上除了 Aのアンク以外的アンク) 调查后名称变化为黑い石,选择“石を动かしてみる”后完成强制 AT,前往隐藏关 5–9,12000pts。
7. QUEST **地面に突き刺さる剑** (在紫绀色の祭殿中奉上 Aのアンク或者 Iのアンク)完成强制 AT 后得到ドラゴンバスタ–(15)。
8. QUEST **新绿色の魔法阵** 选择“行ってみる”的话出现敌人 薄暗より出でし者
   石投げ 连续完成 50 次 RHYTHM–AT 后得到 30000pts。
9. 强制事件 一定要在紫绀色の祭殿里奉上 Aのアンク,不然不能通行。
10. QUEST **宝箱** 如果有シ–フ虎の卷的话就能通过,完成强制 AT 打开宝箱,里面是运命のタロット。

5–7 水晶的祭殿

供奉着巨大水晶的祭殿。从水晶内放出的淡淡光线照亮了昏暗的大殿。

流程

注:和流程无关的 QUEST 及无实际效果的 QUEST 这里不作说明

5–4 ← 1
5–4 ← 2
5–4 ← 3

1. QUEST **深红色の祭殿** Lのアンク是正确的
2. QUEST **亚麻色の祭殿** Tのアンク是正确的
3. QUEST **紫绀色の祭殿** Aのアンク是正确的

5–9 通往冥府的门

在地底深处不为人知的场所,冻彻骨髓的冰冷。这苍茫空间的深处到底有什么?

流程

注:和流程无关的 QUEST 及无实际效果的 QUEST 这里不作说明

1 — 2 战斗 — 3 — 4 战斗 BOSS

2. 强制战斗 深渊に眠る龙(战斗后的选择只要不选最后一项就行。)
   QUEST **冰のつらら** 选择“斩ってみる”后通过强制 AT,露丽好感上升,4000pts,并出现 QUEST:つららのカケラ
   つららのカケラ 选择“持っておく”后得到魔性のつらら,2000pts。
3. QUEST **冰の块** 选择第一,二项杰拉好感上升,第三项露丽好感上升。第二次选择只要不选最后一项就能触发强制 AT, 完成后得到 3000pts,QUEST 名称变成粉々になった冰块。
   QUEST **粉々になった冰块** 调查后得到ブル–スティング(50)
4. 强制战斗 邪恶なる意志(战胜后丧尸龙出现)、尸龙/ドラゴンゾンビ
   战斗建议 用神圣属性武器攻击会有很好的效果。战胜后能得到“冥府への键”(特典中进入第八章),3500pts。之后传送至 5–4 的 06。

5–8 死之圣地 Pieta

存在于地底湖深处掌管死亡的黑暗圣地。那强烈的瘴气能将所有来访者诱向死亡。



死神 DEATH,最后一个 INFERNOS。但乌尔拉斯口中那更深的恐怖到底是什么呢?

流程

注:和流程无关的 QUEST 及无实际效果的 QUEST 这里不作说明

1 — 2 — 3 — 4 BOSS

1. QUEST **宝箱** 完成强制 AT 后武器四选一。
2. 强制战斗 瘴气の产物 (在 01 和 02 之间往返一次出现对话选择, 选择“仆も协力するよ”的话塞瑞奈和露丽好感提高。)
   QUEST **スズケマキの先端** 调查过 01 的スズケマキ的话就会出现选项(也需要有透明の小ビン),选择“透明の小ビンを使う”得到スズケマキの芽。4000pts。
3. 强制事件 在 03 和 02 之间往返一次或数次,选择“シエラ、赖んだよ!”杰拉好感上升;选择“仆も应援するよ”露丽好感上升。
   QUEST **宝箱** 完成强制 AT 后得到スパイラルア–ク(10)
4. 强制战斗 INFERNOS 出现!
   战斗建议 同样用圣属性武器攻击,提升力量后的 lv3 告死奥义能打 3000 左右。

Chapter 6 约束之地

艾克塞尔一行人在宛如迷宫一般的米雷诺地下灵园搜索, 终于成功封印了最后的 INFERNOS。艾克塞尔满心怀着这次说不定能让神界停止发动神罚的想法,加快了回程的脚步。



乌尔斯拉传梦给艾尔塞克——她所在的 Jugdral 领域被告死天使侵入了,而那个告死天使想要破坏 Jugdral 领域的守护石 Aquarium。如果 Aquarium 被破坏的话,那么乌尔斯拉就会和召唤者以及被召唤者对峙,并且消失。如果她消失的话就没有任何人保护神罚了。艾克塞尔自然接下了保护守护石 Aquarium 的任务。得知情况的长老将 Jugdral 领域的事情说了出来。所谓的 Jugdral 领域,就是在世界树内部的世界。

流程

注:和流程无关的 QUEST 及无实际效果的 QUEST 这里不作说明

ホビットの锻冶屋

QUEST **カピ** 之前给他クリスタルティア的话现在就能得到悲枪シルヴィア(50)

水晶洞窟入り口

QUEST **ソアラ** 把スズケマキの芽、魔性のつらら和ヒカリゴケ都给她的话就能得到圣キリエの书(50)
フェアリ– 帮忙做家事,完成强制 AT 后得到魔女のほうき(10)

ウンディ–ネの泉

QUEST **地面** 连续挖 5 次能挖到最强武器ファンネリア(1),但是建议在第 7 章之前挖。
泉水 身上道具少于 14 个,并且有圣杯的话就能得到圣水(5)

为了阻止在暗中活动的另一位告死天使瑞达，艾克塞尔以世界树为起点踏入了 Jugdral 领域。为了发动神罚而要破坏守护石 Aquarium 的瑞达，和为了精灵们而决意守护它的艾克塞尔。两位天使在错综复杂的轨迹中各自划出了一道自己的光线。

6-1 佩赛塔群生泽

Jugdral 领域最下层广布的湖泽。被称为佩赛塔的水栖植物在这一带群生。

流程 注:和流程无关的 QUEST 及无实际效果的 QUEST 这里不作说明



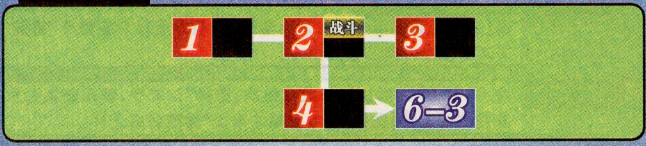
2 按 A 键可发生事件,看到妖精

6 强制战斗 行く手を阻む者
QUEST 草むら 选择"连れて行く"后得到妖精ロロ和モモ,全员好感上升,4000pts。

6-2 螺旋晶石

从 Jugdral 领域最下层伸展而来的细长角柱。就像是围绕一样地同世界树 Jugdra 呈螺旋状并立。

流程 注:和流程无关的 QUEST 及无实际效果的 QUEST 这里不作说明



2 强制战斗 クレディエ游击队
QUEST 崩れそうな岩 选择"踏んでみる"的话名称变化为小さな岩穴,之后会在 04 中出现 QUEST 岩の破片。

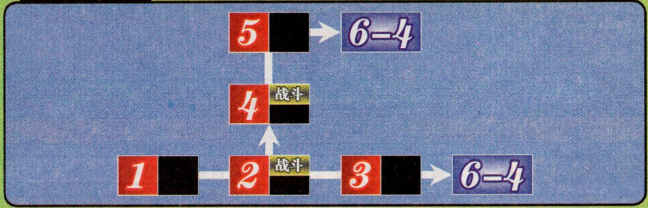
3 QUEST 小さな岩穴 调查后全员 MAXHP +20,STR +2,MGC +2,AGL+2,VIT+2;3000pts。
宝箱 调查后完成强制 AT,从スパイラルアーク(40)、シルヴァームーン(40)、グラディウス(40) 中抽取一个。

4 QUEST 岩の破片 02 中踩了岩石就会出现,调查后得到石ころ,500pts。

6-3 浮游 Manalis 园

漂浮在 Jugdral 领域最下层的浮游石群。已经石化的 Manalis 呈螺旋状连接而形成了落脚点。

流程 注:和流程无关的 QUEST 及无实际效果的 QUEST 这里不作说明



1 强制事件 完成强制 AT 后得到 2000pts。

2 强制战斗 梦幻の风
战斗建议 由于这条龙神圣无效，所以只能用龙杀剑和冰属性的武器，而且一定要注意不要让它的 RAGE 槽满，否则会被吹到 04。塞瑞奈的 Sプラティナム能造成 1900 左右的伤害。

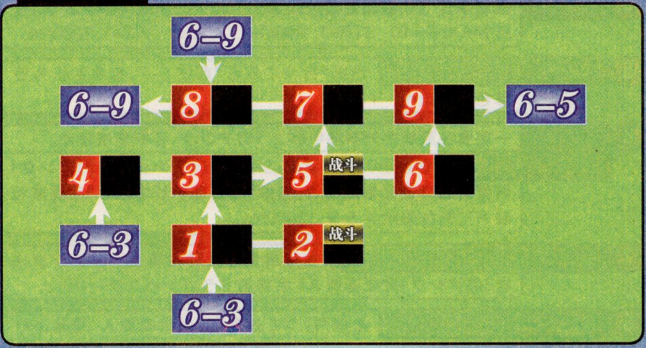
3 QUEST 宝箱 完成强制 AT 后从スパイラルアーク(40)、シルヴァームーン(40)、グラディウス(40)、ヴリトラ蛇のムチ(40)这四样中随机抽取一样。建议从 03 移动到 6-4 的 01。

4 强制战斗 小さきセフィーロ

6-4 悠久的伊甸

漂浮在 Jugdral 中层的环状庭园。以世界树 Jugdra 为中心分好几重展开。

流程 注:和流程无关的 QUEST 及无实际效果的 QUEST 这里不作说明



2 强制战斗 追迹者ルミナ
QUEST 宝箱 打开后获得落凤の强弩(10)

3 QUEST 宝箱 完成强制 AT 后从シルヴァームーン (40)、グラディウス (40)、ヴリトラ蛇のムチ(40)、幻兽レイテの爪(40) 中抽取一个。
MOVE 内側に降りる 选择"ジャンプする"的话完成强制 AT 前往 05,失败的话就会掉进 6-5。

4 QUEST 地面に突き刺さる剑 完成强制 AT 后得到龙杀剑ゼウロス (15),3000pts。

5 QUEST 真下 调查后出现 MOVE 下に飞び降りる,通往 07(从 07 到 08 然后进入隐藏关 6-9)。
动きし影 调查后选择"石をなげる"完成强制 AT 避免战斗,3000pts。

6 QUEST 宝箱 打开后获得ミスリルの剑(50)(一定要获得)
真下 调查的话就会出现通往 09 的路。

6-9 崩溃的庭园

Aquarium 1 号单位所在的场所。由于受到了强烈冲击,庭园已接近崩溃的边缘。

艾克塞尔他们来到放置第一块 Aquarium 的场所,但已经晚了一步。地上的羽毛……这是瑞达的吗?

流程 注:和流程无关的 QUEST 及无实际效果的 QUEST 这里不作说明



1 强制战斗 终焉を知る者
QUEST 风になびく草 调查后选择"药草を摘む"后得到愈しのハーブ(15)

2 QUEST 泉 选择"调べる"后再选"水を饮む",全员 MAXHP+30。以后调查的话就是全恢复。
泉に育つ草 选择"少し取る"得到幻草キュクネ(10)。

3 QUEST 黑ずんだ残骸 得到アクアリウム片,3500pts。
黑い羽根 选择"拾う"得到黑き天使の羽根,2000pts。

6-5 世界树 Jugdra

在 Jugdral 中心延伸的圣树,据说是一切生命的源头。

流程 注:和流程无关的 QUEST 及无实际效果的 QUEST 这里不作说明

1 — 2 战斗 — 3 — 4 战斗 → 6-6

1 强制事件 往 02 移动的时候出现强制 AT,不完成不能前往 02。

2 强制战斗 风のアリーシャ
QUEST 宝箱 完成强制 AT 后从 4 件武器中随机抽取一件。

4 强制战斗 ガーディアン

6-6 Aquarium

诸神创造出来用于掌管 Jugdral 领域的制御机制,一共由 3 个单位组成。

瑞达破坏了第二个 Aquarium,而艾克塞尔拼命封印 INFERNOS 的行为竟然只是白费功夫。因为狩猎精灵的灵魂的幕后黑手竟然就是神界!被看作是杀戮工具的 INFERNOS 在神界眼里根本没有任何价值。瑞达挺起了神枪,而为了保护同伴和 Riviera 的艾克塞尔,也举起了手中的 Excelion。

艾克塞尔胜了,但下杀手的却是上次那个金发女魔族!……不,应该叫作告死天使玛利丝(マリス)。而她所做的一切并不是为了神界,而是为了让海克拓成为绝对神!明白这一切的瑞达也催促艾克塞尔阻止玛利丝破坏最后的 Aquarium;因为,这已经完全不是为了神界的行为了。

流程 注:和流程无关的 QUEST 及无实际效果的 QUEST 这里不作说明

1 — 3 — 4 — 5 — 6 BOSS → 6-7
1 — 2 — 4

1 QUEST 宝箱 调查后发生事件,之前随便选,如果身上有ミスリルの剑的话交出去就能得到精灵剑ゼファーレ(50)。接着选择"连れていく"得到妖精キキ,4000pts。

2 QUEST 石碑 如果之前有得到ララ教典,那么完成强制 AT 后就能得到不思议の水镜,8000pts。

3 QUEST 水の中 选择对应的同伴可使好感度上升,如果选"谁にもあげない"的话,全员好感度下降。

4 强制战斗 アクアリウムの番犬
QUEST 宝箱 打开后完成强制 AT,抽取武器。

5 QUEST 石の影 选择"连れて行く"的话全员 HP 恢复,得到妖精ピピ,4000pts。

6 强制战斗 孤高の告死天使
战斗建议 针对弱点,先用一次塞瑞奈的 Sプラティナム(加过 STR 后可造成 1500 左右的伤害),然后用告死奥义(加过 STR 后可造成 1000 左右伤害)解决。

6-7 Divine 环

Jugdral 最上部,充满圣洁苍茫的空间,水晶纤维交错成迷宫一样的地形。

流程 注:和流程无关的 QUEST 及无实际效果的 QUEST 这里不作说明

1 — 2 战斗 — 3 → 6-8

2 强制事件 プルラ·エアフォース

6-8 神的睿智沉眠之处

Jugdral 最上部被世界树 Jugdra 包围的 Riviera 中枢圣域。有着集束了诸神的 Manalis 的存在。



最后一个 Aquarium 还是被破坏了,而挡在玛利丝劈向艾克塞尔的斧头前的竟然是瑞达!让 INFERNOS 复活的是玛利丝,而一切的元凶则是妄想成为绝对神的海克拓。只要发动神罚毁灭 Riviera,那么他自身就能成为绝对神。

瑞达得到 Divine 所失去的……是感情,所以他才能不抱任何疑虑地执行任务。对艾克塞尔,与其说是愤怒,还不如说是一点点地羡慕与期待;期望他能找到自己所没有找到的东西。

"艾克塞尔…永…别…了…要…活下去"瑞达临死前的那些水珠,是泪水么……

常暗迷宫,位于哥利亚特岛上与 Jugdral 领域相对的存在。海克拓正在迷宫最深处进行最后的仪式。现在 Jugdral 的防御已经消失,那对面的力量也必然减半,所以只有趁现在突入迷宫阻止海克拓!

流程 注:和流程无关的 QUEST 及无实际效果的 QUEST 这里不作说明

1 — 2 战斗 — 3 — 4 — 5 BOSS

2 强制战斗 龙使いミリア
战斗建议 最好能获得 S 评价取得サザンクロス,然后在战斗练习中让杰拉习得 OS。
QUEST 周围の状景 在之前得到妖精モモ和妖精ロロ的话发生,选择"君たちも战おう!"的话得到妖精ララ和战妖精ユーシズ(3)

3 QUEST 宝箱 四属性ヴェスパ中抽取一个

5 强制战斗 魔性の告死天使/マリス
战斗建议 战斗阵型后排一定要放一个抗冰强的人,不然一上来就会被冻住。至于战斗方面则建议使之前得到的神枪、真·斩铁剑和杰拉サザンクロス的 OS,这样一轮攻击后足以解决战斗。另外,如果以 A 评价以下结束战斗,能获得"黑のチョーカー"。

Chapter 7 在深深的黑暗中……

告死天使瑞达死去。由于守护石 Aquarium 的崩坏使得在 Jugdral 沉眠的神罚的防护消失了。与乌尔斯拉相对的存在,掌握神罚启动钥匙的,但已被封印的死之精灵——赛特复活了。肩负着 Riviera 未来的艾克塞尔他们的命运会如何……

流程 注:和流程无关的 QUEST 及无实际效果的 QUEST 这里不作说明

ホビットの锻冶屋
QUEST カピ 给他アクアリウム片后得到マナリスダガー(10)。

水晶洞窟入り口
QUEST ソアラ 对话两次后如果有黑色き天使の羽的话就能得到堕天の羽扇(20)

终于迎来发动之时的神罚,是凶兆吗?……常暗迷宫在 Riviera 的黑色天空中浮起,潜藏在深渊黑暗中的是告死天使玛利丝、Code 七贤之一海克拓,以及被封印的死之精灵赛特。

艾克塞尔一行为了将海克拓断罪以及守护 Riviera 的未来,来到了被黑暗所染的天国之门,前往常暗的迷宫。一切的结束将在此……

7-1 古雷摩耐亚层

被黑暗所染的天国之门一端。巨石呈阶梯状堆积起来,被称作古雷摩耐亚层。

流程

注:和流程无关的 QUEST 及无实际效果的 QUEST 这里不作说明

1 — 2 战斗 — 3 → 7-2

1 QUEST 地に刺さる剑 选择拔剑后完成强制 AT,得到葬龙宝剑クレド(15),3000pts

MOVE 02 出现选项,选择"仆もそんな气がした"的话塞瑞奈好感上升。

2 强制战斗 邪恶なる牙

3 QUEST 宝箱 完成强制 AT 后从グランセイバー(40)、ディアナの星弓(40)、虹のアンフィニ(40)、サザンクロス(40) 中随机抽取一个。

7-2 路线 MX127

存在于天国之门的主要道路之一。是为了同哥利亚特岛所连接而在神代后期构筑而成的。

流程

注:和流程无关的 QUEST 及无实际效果的 QUEST 这里不作说明

1　2 战斗　3 战斗　4

5 — 6 战斗 — 7 → 7-3

8　9

2 强制战斗 绝对破坏主义者

战斗建议 如果想去隐藏关 7-9 的话就绝对要取得 S 评价得到"バクダン",而且不能让那个用炸弹的小鬼打出 BO 技能(保持 RAGE 槽不满),那会将你打到分叉路而错过去 7-9 的入口,完成后得到 15000pts。

3 强制战斗 爆风连合

战斗建议 如果之前没有拿到 S 的话,那么这也是个机会。另外如果之前拿到 S 的话,一开始使用バクダン将敌人全体 HP 炸掉 50%会让战斗很顺利。还有注意同样不要让敌人使出 BO 技能。完成后得到 15000pts。

4 QUEST 宝箱 打开后完成强制 AT,武器四抽一。

注:另外两条路线同样能拿到宝箱但是多一次战斗,而且还不能去隐藏关,所以这里就不多说了。

7-2 哥利亚特岛

作为 Code 七贤之一海克拓的居城所在的岛。因为暗之结界而不知所踪。

流程

注:和流程无关的 QUEST 及无实际效果的 QUEST 这里不作说明

1 — 2 战斗 — 3 → 7-4

2 强制战斗 气高き堕天の翼(注:从另外两条路过来的话敌人会不同。)

QUEST 电梯 从 7-2 的 04 来的话才会出现,身上有バクダン的话会出现移动至 7-9 的道路,15000pts。

3 QUEST 宝箱 打开后完成强制 AT,武器四抽一。

7-9 古拉纳达要塞迹

在神魔战争中海克拓展开部队与魔族应战的要塞,至今还残留着战争的痕迹。

流程

注:和流程无关的 QUEST 及无实际效果的 QUEST 这里不作说明

7-3 ← 1 — 2 战斗 — 3 战斗 — 4

2 强制战斗 冥府よりの刺客

3 强制战斗 ミネルヴァ愚连队

4 QUEST 宝箱 得到天使剑ロージア(50)

7-4 通往黑暗的道路

前往海克拓的居城——"常暗迷宫"的道路。因为非常曲折的关系,所以距离很长。

玛利丝作为告死天使的代价是失去了未来……用重伤的身体冲向艾克塞尔的她到底在想着什么……



流程

注:和流程无关的 QUEST 及无实际效果的 QUEST 这里不作说明

1 — 2 战斗 — 3 — 4 — 5 BOSS

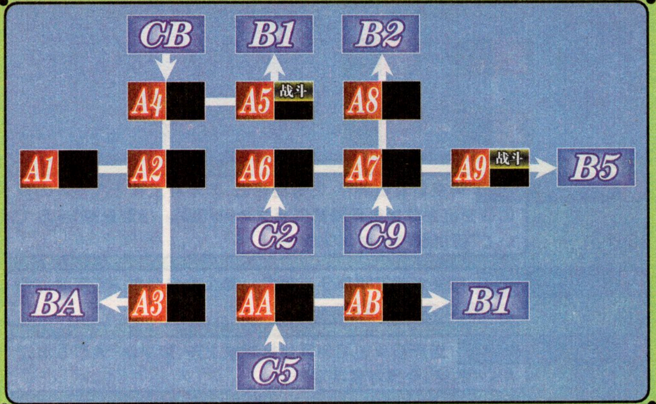
2 强制战斗 巨人砦

4 QUEST 宝箱 打开后完成强制 AT,武器四抽一。

5 强制战斗 逆袭のマリス

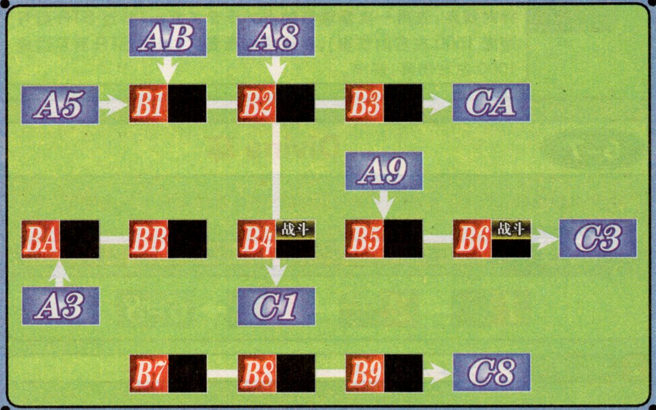
7-5 绯之芙劳

在常暗迷宫中所展开的雷迪昂三层之一,映射出红光的绯色阶层。



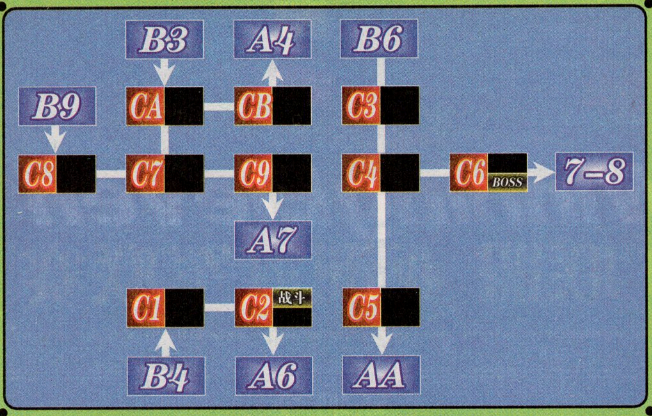
7-6 碧之艾尔贝

常暗迷宫内部展开的雷迪昂三层之一,映射出绿光的碧色阶层。



7-7 苍之索拉诺

常暗迷宫内部展开的雷迪昂三层之一，映射出蓝光的苍色阶层。



注：由于“7-5 绯之芙劳”、“7-6 碧之艾尔贝”和“7-7 苍之索拉诺”三个迷宫是紧密联系的，因此下面将这三个迷宫合在一起进行解说。另外，迷宫中出了强制战斗之外，几乎没有其它的 QUEST。

7-5、7-6、7-7 流程

最短的路线为：A1~A5→B1~B4→C1~C2→A6~A9→B5~B6→C3~C6→7-8。
“~”代表普通移动，“→”代表通过传送阵移动。

A5 强制战斗 暗の眷属 I

A9 强制战斗 暗の眷属 IV

B1 QUEST 周围の状景 调查后选择“精灵になりたい”的话全员好感上升，选择“告死天使になりたい”的话塞瑞奈好感上升，选择最后一个全员好感度下降。

B4 强制战斗 暗の眷属 II

B6 强制战斗 暗の眷属 V

C2 强制战斗 暗の眷属 III

C6 强制战斗 反逆のヘクター

战斗建议 一开始ヘクター的属性怕雷，所以用雷属性的 LV3 OS 招呼他，过一段他会变换属性，按照属性对应打就成。一般第二次变成怕圣属性，正好用艾克塞尔的 EXL 技能干掉，加过 STR 的话伤害应该在 4000 以上。

7-8 神降之巅

常暗迷宫的最深层。从雷迪昂三层歪曲出的第 4 层。





玛利丝抓走了杰拉（谁的好感度累积最高就抓谁），海克拓吸收了杰拉和玛利丝的灵魂，终于唤醒了死之精灵赛特。刚刚被唤醒的赛特如同婴儿一样，不过她渴望的东西不是奶水而是力量。海克拓和塞特融合，绝对神赛特拉诞生了……

流程

注：和流程无关的 QUEST 及无实际效果的 QUEST 这里不作说明

1 — 2 — 3 BOSS

3 强制战斗 圣魔セトラ

战斗建议 天使剑ロージア是必须使用的，还有一点要说的就是……第六章挖到的ファンネリア（念动浮游炮）超级厉害，一出手就是 8000 的伤害！另外艾克塞尔的 EXL 技伤害在 4500 左右。如此一来几乎不费吹灰之力就获得胜利了（史上最弱最终 BOSS 诞生！！）……

“我是…艾克塞尔。宣告死亡之人，以及将恶魔断罪之人。失去双翼换来并不是 Excelion，而是在 Riviera 相遇的伙伴……还有，勇气！这个世界不需要什么绝对神！不需要什么神罚！！”



“吾……吾存在之力场太过微弱，这是你的力量……意志的强大，是这意思吗？……”

失去主人的迷宫开始崩溃，正当大家认为万事休矣的时候，乌尔拉斯将所有人都传送了出来，

“艾克塞尔…谢谢你、艾克塞尔。海克拓和塞特一起消失了。应该不会再有人会来碰神罚了。Riviera 得救了。”

“真的吗！”

“很长的旅行呢。如果不是你的话可能连一步也迈不出去吧。”



“……但是我失去了最重要的伙伴。”

“是杰拉吧。还没有失去哦”

“哎？……杰拉！”

“艾克塞尔…我…为什么？”

“我把她的灵魂从冥府召了回来，我在 Riviera 所能做的也到此为止了。刚才已经把最后的力量也用光了”

“乌尔斯拉……”

“由于塞特被消灭，所以作为相对存在的我应该也会马上消失。”

“怎会…那这之后谁来保护 Riviera？”

“生活在这片土地上的人们，掌握着这 Riviera 未来的人们。我坚信！再见了，Riviera 的救世主！再见了，守护了约定的，高洁的告死天使啊……”

艾克塞尔他们消灭了被封印者，从而使得 Riviera 免于毁灭。但是，据说这之后艾克塞尔并没有回到神界，而是留在了这约束之地 Riviera，和精灵们一起生活。

艾克塞尔为了追求新的睿智和魔法的研究，和杰拉一起去了奈尔迪遗迹，有文献记载 Riviera 现存的魔法几乎都是从那两人所发现的咒语起源的……

这就是神界和约束之地 Riviera 所编织的历史的记录
我亲眼所见、亲耳所听，还有后来得知的
命运不是别人所造出来的东西
当然也不是盲目遵从的东西
而是通过自己的双手开拓、创造
相信自己的力量，相信自己能排除一切困难
以上就是我想向后世之人传达的话
哪怕多一个人看到也好

比七谨献给我的朋友
某位天使

历史学家 罗泽·R·库洛弗特

Chapter 8 被称为冥府的场所

断罪之地，Riviera 地底深处存在的混沌领域。沉睡的冥王哈迪斯君临与此。

流程

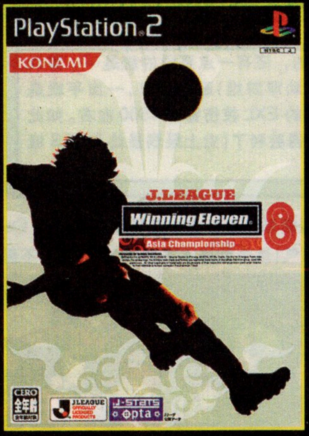
注：和流程无关的 QUEST 及无实际效果的 QUEST 这里不作说明

断罪之地

强制战斗 哈迪斯

战斗建议 这次的战斗使用的道具全部为固定道具，战斗时要注意的一点就是准备回复役的队员。另外露丽永星弓的 os 对哈迪斯非常有效。

注：达成条件之后可以进入最后的隐藏章节



足球游戏专栏

尽在掌握

WORLD SOCCER 实况足球8 Winning Eleven J联盟 亚洲冠军联赛

中国足球死了，但是亚冠来了……

11月28号以后的很长一段时间，我们得以有一种方式从海对面的游戏中了解一种与往日不同，却也似曾相识的中国足球，中国的玩家们理应趋之若骛。然而放开"中超、中甲"不谈，J联赛系列长期以来也一直充当着实况系列正统作品的前哨战和试金石角色。此次"变本加利"，居然连中韩联赛也照收其中，诚意不可谓不多，野心也不可谓不大。本文便是专为此而作，即便游戏发售前突然延期被我等以为是中超崩溃的前兆，即便中国队戏剧的失利为该游戏的宣传贡献了不少的期待度……

首先来看看本作之于系列一直以来的变化，诚然《WEJ联赛》作为《WE》的原点作品却一直担当着附属的角色，再加上一个同样为J联赛题材的创造球会系列打压，所以一直都没能形成什么大的气候，上一次对这个系列的回忆应该还要追忆到PS时代的那个同人作品的"甲A联赛"了。于是，接着亚洲A3联赛的东风，这样一款借壳上市的游戏出现了。中韩球队的出现，最吸引人的还是中超和中甲，纵然球迷的骂声吼破天，中国队终究是"贱命"一条，毕竟是自己的联赛，场还是得捧的。

话先说到这里，来看看这次俺们的亚洲杯都有哪些球队吧。除了中国球队之外，其他球队都是实名登场，有点遗憾……

中超中甲球队名单对照

游戏名	实名
北京现代	京城摩德（摩德就是英语现代的发音，不过这个名字读起来还真是寒啊）
大连实德	辽连狮乐（狮乐是日语实德的近似音）
沈阳金德	陵阳呤特（同上，呤特是金德的近似音，不过陵阳这个名字听着还真不错）
深圳健力宝	鹏城坚吉岛（同上，坚吉岛是健力宝的近似音）
上海国际	申上英特（顾名思义，英特就是英语中的国际）
上海申花	申城晨光（申花和晨光在日语中读音近似）
辽宁中誉	东辽众进（中誉与众进音似）
重庆奇[redacted]	山城旗阵（这个旗阵显然比原名要顺眼得多）
鲁能泰山	齐鲁高山（这个也很贴切）
四川冠城	天府光恒（光恒和冠城音同）
天津泰达康师傅	津卫白塔（音义，白塔之于泰达）
青岛贝莱特	琴岛本纳德（音义，这个很容易理解）
湖南湘军	江湘战士（气势很足的名字）
陕西国力	秦川活力（活力28？）
长春巷报亚泰	吉春夏帮（……感觉是帮派球队）
江苏舜天	姑苏顺棉（顺棉对舜天）
武汉黄鹤楼	江城宏泰恩（宏泰思对黄鹤楼？日本人怎么想出来的）
河南建业	河玉古城（建业的确是古城）
广州日之泉	羊城越湖（日本人居然知道广州叫羊城耶）
珠海中邦	珠越兴国（中兴邦国？）
成都五牛	蓉城虎游（也是属于假名比本名有气势的类型，牛能跟虎比么）
南京有有	金陵武武（两个名字都傻）
厦门红狮	东南绿波（红对绿，口袋妖怪？）
浙江绿城	钱塘青城（青就是绿吧？）
深圳科健	鹏程通信（科健手机自然是通信啊）
青岛海利丰	琴岛碧浪（越来越觉得恶搞了，我才发觉之前都是在猜字谜啊！）
东莞东城	甘龙飞虎（因为是收购原甘肃飞龙队组建，龙虎斗啊）
大连三德	辽连香特（令我想起"雪特人"，嗯，不要问我"雪特人"是什么）
西安安馨园	长安建国（日本人还是忘不了长安）

新概念

全新引入的足球赛会选项，对于中国玩家来说应该是聊胜于无的东西，其实要搞一个赛会，大可不必如游戏中所说的大动干戈，数台主机并用。其实一台机器完全可以胜任，只不过需要手动记录比分而已……



◄新增加的赛会模式，以后办实况比赛就方便多了

►竖菜单，横菜单，现在是环形菜单，下次是什么？

总的来说，KONAMI近年以来越来越重视这个拥有百万级销量的游戏，相关的各种游戏越来越多，也是一种可以理解的商业行为。好在每一次的实况总是能够有所突破，所以还能持续一种热度，希望实况系列在未来越走越好。此文完结时KONAMI已经公布了实况战略版的新作以及即将于2005年2月发售的《实况足球8最终版》(暂名)，相信胜利的十一人不会令我们失望！

J1J2联赛球队名单

鹿岛鹿角，浦和红钻，古河市原，柏太阳神，FC东京，东京贝尔迪1969，横滨水手，新泻白鸟，清水鼓动，磐田喜悦，名古屋鲸八，大阪钢巴，大阪樱花，神户胜利之船，广岛三箭，大分特立尼达

札幌孔塞多尔，仙台维加尔塔，山形山神，水户葵，大宫阿迪加，川崎富士通，横浜FC，湘南贝尔马雷，甲府风林，京都紫桑加，福冈黄蜂，鸟栖沙岩

K联赛球队名单

城南一和天马，蔚山现代，水原三星，全南天龙，全北现代，大田市民，浦项制铁，FC汉城，釜山大宇，光州尚武，大邱FC，富川SK，仁川联合

附加球队：沙特阿尔伊蒂哈德，泰国BEC

可见这韩国人好的不学，拿奇数的球队打联赛倒是学得快……再回来中国的球队，光名字就值得揣摩半天，记得以前在WE特辑小册子里写过一篇实况球队假名字的意义，可能很多朋友并不理解，现在看了小日本给我们球队的取名就知道确实很有意思了吧。

本作取消了隐藏球队的购买，而是将所有31支隐藏世界级俱乐部作为ML联赛的奖励。不过这个获得方式就比较考耐心了，因为打世俱杯的资格还要和世界排名挂钩，一般的情况，不打个三四个赛季是不要想的。这里再详细叙述一下这31支球队的获取，其实条件再简单不过，不过这个实现起来就相当有难度了。你得经过几关考验，首先你得升上D1联赛，在第二年的D1联赛你得进入前四名，然后通过四个D1联赛的前四名在一起打一个淘汰赛，冠军就是亚洲俱乐部杯冠军，不过这个亚洲俱乐部冠军与隐藏球队的获得没有直接的关系，只不过是借此提高俱乐部在亚洲的排名，当年终的亚洲排名在前三位就有机会参加世界俱乐部杯赛，获得世界俱乐部冠军之后就可以获得隐藏球队。而整个ML联赛的变化都不太大，只是特别的一点，亚洲很多球员到了高龄阶段，成长线居然不会下降的……实在是妖怪啊！

操作的变化

键位设置没有什么变化,主要还是手感上的差别,本作球员在接传球的处理不一定合理,但是很真实,因为是亚洲水平的原因,球员技术动作普遍较烂——非常真实,特别在中国球员身上! 20 米左右两步就能趟出底线的“快速带球”,两个边直接对话的“传中”……屡见不鲜,我就难怪亚洲杯没打赢日本,原来他们早就把中国球员给吃透了。更绝的是球场上的中文标语,诸如“雄起”也还好说,“我们与你同在”也能理解,但像 99 年九强赛上韩国红魔拉拉队在上海打出来的“来者不败,败者不来”也算在中国球迷身上就离奇了点。不过本作对于人球分离这一新要素进行了大刀阔斧的改良,整个带球的感觉更加真实而又并没有牺牲操作的灵活性。就目前的测试来看,游戏的拖慢问题得到了完美的解决。



▶直接飞向球门?!好脚法

▼按照术语这叫「似传似射」。

▲看见无人防守,趁势起脚传中

▶皮球划出一道弧线……

球员资料



▲郑智的数据极其离谱







球员的资料倒是相当准确,除了个别球员的出入,误差不到 1%,其他球员和游戏相比甚至身高体重都一点不差,从球员年龄和其真实出生日期的对比来看, 球员资料的录入 KONAMI 早在 9 月就已经完成,不过好在今年中超的混乱使得各俱乐部都没有花大力气引进球员,所以球队资料相对还是比较真实的。

隐藏要素

和《实况 8》相比,游戏中的变化主要体现在一些新的选项以及 WE-SHOP 中的新要素。WE-SHOP 中取消了 10000 点的自由移籍和体育场鉴赏之内的东西,代之以壁纸欣赏,可以购买 J 联赛球队的队旗或队徽作为游戏菜单的背景。

WE-SHOP 选项说明

项目	价格	项目	价格
在练习中增加“自由编辑障碍物训练”	500	使用俯视视点	500
增加球场数量	500	增加音乐欣赏	100
在友谊赛球场追加“WE VILLAGE”	500	购买游戏菜单背景(可反复购买)	50
增加球的造型	3000	购买隐藏选手	150/个
获得回放球路轨迹的特效	500	增加新的编辑发型	3000
六星难度	1500	增加新的编辑庆祝动作	3000
倍速比赛	2000	可以自由编辑 ML 联赛	2000
使用主视点	1500	自由调节 ML 联赛启动资金	10000

隐藏球队

阿森纳	切尔西
埃佛顿	利物浦
曼联	摩纳哥
里昂	拜仁慕尼黑
多特蒙德	斯图加特
AC 米兰	罗马
帕尔马	国际米兰
尤文图斯	拉奇奥
阿贾克斯	费耶诺德
艾因霍恩	巴塞罗纳
拉科鲁尼亚	皇家马德里
皇家社会	瓦伦西亚
博卡青年	克鲁赛罗
布拉格斯巴达	波尔图
莫斯科火车头	凯尔特人
基辅迪纳莫	





▶上海国际 VS 国际米兰,没有悬念

隐藏球员

游戏名	实名
チルベント	齐拉维特
デリ-ブロ	迪里维奥
ソルア	佐拉
ミヤタビッチ	米哈伊洛维奇
オイレ-	奥利赛赫
カチ-リ	卡里尼
アモロ-ソ	阿莫鲁索
カミ-ラ	卡尼吉亚
パイル・アンテノン	帕特里克・安德森
ペルテ	贝斯特
ミケル・ラウトルフ	米切尔・劳德鲁普
ス-テル	达沃・苏克
ヤチン	雅辛
ボラン	博班
ストイキロフ	斯托伊奇科夫
ブロウ	布兰科
メイヤ	穆勒)
サリケリッチ	萨维切维奇
シナイテル	舒梅切尔
プルカル	普斯卡什
エルセリオ	尤西比奥
ウエバ	维阿
プロシメスキ	普洛辛内斯基
アスプニ-ラ	阿斯普里拉
スナレス	苏亚雷斯
レオマウロ	莱昂纳多
フランケルトリ	弗朗西斯科利
シイホン	希福
ハッチ	哈吉
デサム	德尚
ビラトフ	比尔霍夫
イツモナ-	伊尔格纳
デイク・ロン	丹尼斯・劳
イワム・ラセル	伊恩・拉什
ウノ・サンケツ	乌戈・桑切斯
タマエル	塔法雷尔
ベレット	贝贝托
ダウクリッツ	达格利什

游戏名	实名
ラメリ	拉维利
プロロメル	普荷美
パ-ル・ソルサ	保罗・索萨
ボルシッチ	博克西奇
ラシン	拉易
アウダニ-ル	阿尔代尔
シボンコ	赛昂科
エリウトン	埃迪尔森
ヘユモ-ク	赫尔佐格
ロベウト・アク-ナ	罗伯特・阿库纳
デルマト	麦克罗・德尔加多
シモンサ	西蒙尼
ル-ボン	路易扎奥
アウゴラ-	奥坎
ベルムテス	贝尔穆迪斯
チエロ	查莫特
ジエリンクス	杰宁斯
ケナ・アンテノン	肯尼特・安德森
ポテルク	波佩斯库
シルラン	希曼
ヴァルドラナ	瓦尔德拉马
カンボス	坎波斯
オ-テラ	奥尔特加
サロマ-ノ	萨莫拉诺
イシワタ	稻本润一
ナラユバ	中村俊辅
スミキ	铃木隆行
ホソヤマ	广山望
タカムラ	高原直泰
ヤマニハラ	柳泽敦
カヤブキ	川口能活
トサ	户田和幸
チエ・ドウレ	车杜里
ホン・ナムポ	洪明甫
ソル・グオヒヨン	薛琦铉
ソウ・チ-カイ	孙继海
シヤ・ジエ-イ-	邵佳一
トン・ファンゼ-	董方卓
キウ・ゴ	曲波(KONAMI 的失误)

限界突破预备!

作为 WE 系列一贯的新系统试验品,这款 J 联盟也不例外, 不少在上作里不够成熟和有所欠缺的地方都有了修正。

① 射门,球员相比《WE8》 终于能够更加有力的射门,这是一个经典足球游戏必备的。守门员没有那么变态了,直传也削弱了很多,任意球难度降低了,球员也会不调整直接射门了(你是亚洲球员耶!),球员各种特殊射门动作非常多。当然,再加上门将本来就不是世界级的,远射将成为对战中得分的一大利器。

② 皮球物理性能更强,比较弹,球员跑步和转身很“踏实”, 对于球的质量以及引力对球的影响表现得很好,转身的惯性很明显,由此带来的地面配合将大行其道。但是防守方同样得到了加强,所以单打独斗很难行得通,自动防守也变得不是那么好用了。不管是对人还是对 CPU,玩家在这一代都要习惯活用手动跑位的防守才行。

③ 只要关掉赛场效果,比赛节奏就会流畅很多,速度快起来之后攻防很爽,但是也从另一个侧面证明 PS2 机能可能真的不行了。由此带来的结果便是禁区前的小配合受机能影响造成的缓慢已经没有了,中路便是王道。

④ 球员之间身体接触的物理感很强, 而且随机情况增加, 甚至会出现左脚踢到右脚, 球员被球绊倒这种现象(不愧是亚洲球队……),球打在裁判身上的几率增加了,球员带球碰到裁判会摔倒, 好的裁判看到球飞过来还会躲避,如此细节数不胜数,而且进攻球员在身体对抗上要明显吃亏一截——不论是与防守队员对抗还是与裁判对抗……靠身体硬扛已经不是办法了。

尽管中国足球很烂,而且现在我们都无能为力,但是至少在游戏里,我们可以找到心理的一丝慰藉……

中国超(甲)级联赛球队名单

以下名单按照EDIT模式中的球员名单顺序排列，非中、日、韩球员的实名一律用英文表示。





注：北京现代（京城摩德）的32号从数据上看应该是门将于博，但是号码和位置确是小将阎相闯

京城摩德

游戏名	实名	号码
ヤン・チエン	姚健	22
ヘー・ピン	刘鹏	1
ファー・ユウ	张帅	3
ヤー・ポー	杨璞	8
ガオ・ウン	陶伟	15
タン・ウエイ	郝伟	5
ハン・ジユンー	韩旭	4
ホウ・フエイ	季楠	2
チエン・ゾンウエイ	邱忠辉	7
ファン・ビン	路姜	18
ソウ・フエイ	崔威	12
カートス	Dan·Alexa	35
ツウィ・トンシヤン	隋东亮	6
シエー・ヤンロン	徐云龙	13
ゴウ・ランラン	高雷雷	21
ワン・プークン	黄博文	16
ジヤー・クアン	杨昊	20
チヤン・チン	周宁	28
リー・ジヤン	南方	29
チエン・シン	阎相闯	32
リナード	Krisztian·Kenesei	10
デン・ウエイフエイ	杜文辉	23
ヤードス	Branko·Jelic	36

辽连狮乐

游戏名	实名	号码
ハン・シー	安琦	23
チエン・トンリヤン	宋振瑜	1
チヨー・ユウケー	张耀坤	5
チー・ミンイン	季铭义	16
ウー・セン	王圣	12
アディス	Adilson	3
タン・タン	唐田	2
チヨー・ピン	张彭	15
ゲー・ラン	郭亮	20
チエン・ゴジユン	王振闯	34
ウー・ビン	王鹏	8
リユウ・ミン	李明	6
ホン・ゾンチユン	胡兆军	14
ヤン・ソー	阎嵩	11
チヤン・ヤンピン	翟彦鹏	4
ツエー・ハン	权磊	13
チエン・マン	邹鹏	19
ファン・ジー	李垚(音yao)	21
チヨー・ダーチン	张亚林	26
ホウ・フエートン	郝海东	9
デルバート	Ermin·Siljak	18
ヤクピシー	Zoran·Jankovic	10
ゾウ・ピン	邹捷	17

陵阳哈特

游戏名	实名	号码
ゾウ・テン	张烈	12
ホン・ウエイファー	韩文海	1
シユー・ボウ	于波	26
リユウ・インラン	李毅男	6
チユウ・ヤオ	徐洋	11
ホン・カイ	王帅	4
ホン・ポン	王博	5
シヨー・ジエイニン	汪强	18
チヨー・サン	张可	19
リユウ・シエン	李健	24
チヨー・セン	张沈	2
チー・フエイグオ	杨福生	16
チエン・タン	陈涛	10
グー・チンハン	郭新楠	25
チヨー・シヤンアオ	张晓鸥	8
ソン・クンロー	李文博	21
ホン・シヤーへー	王家铎	3
リン・チヤンチー	尹良毅	7
ロー・シヤーペン	代钦华	20
アリス	Samuel·Ayorinde	30
モー・ミンシユウー	于贵君	27
チヤン・シユーヘン	赵玉成	9
チヨー・チヤン	张杨	15

鹏城坚吉岛

游戏名	实名	号码
リユウ・レーレー	李雷雷	19
ソン・コン	孙刚	1
リユウ・ウエイホン	李玮锋	5
ヤー・シン	袁琳	22
ジユー・ポンウエイ	赵朋文	18
チー・テン	忻峰	28
リユウ・ペン	李明	21
ゾン・ジー	郑智	10
チエン・ユンチエン	陈永强	2
フー・ロウレウイ	陆博飞	29
ゾン・ビン	郑斌	8
ファー・ヨンフエン	黄云峰	6
シユー・セン	薛申	11
チエン・ヤン	黎斐	13
ウン・ゴンウエイ	温光辉	15
ゴウ・ソーチエン	张辛忻	20
ウー・ゴンフエイ	王宏伟	23
ディル	Zoltan·Kovacs	
ジヤン・ミン	杨晨	3
ディクス	Oyawole·Djima	
リユウ・イン	李毅	9
バン・グアンハン	黄凤涛	17
パン・ボー	彭波	25

申上英特

游戏名	实名	号码
ジヤー・ジン	江津	22
リン・シン	张晨	1
リー・チユン	成亮	13
ワン・ゼンファン	黄震华	4
ワン・チエンイン	吴承瑛	7
ゾウ・ズウチユン	赵作峻	3
リユウ・デーボウ	丁业华	2
イタム	Adams·Kola	30
チヨー・フエイホン	张卫华	6
ロー・ジヤン	刘剑	21
チー・ファー	祁宏	9
リー・ヤン	李彦	8
シユー・ハン	沈晗	17
ホン・リン	王■	20
セン・シー	申思	10
リユウ・クアン	曹獾	16
リー・ユン	武明	19
グー・フエイ	陆炜	15
ワン・ユウ	黄勇	18
チー・ドン	李晨	26
ハリー	Kwame·Ayew	29
デン・ペン	杜苹	11
シヤン・ヘーシヤン	詹可强	27

申城辰光

游戏名	实名	号码
ルー・フエイラン	虞伟亮	1
ガオ・ユンユウ	朱慧谦	12
リユウ・ゼンビン	李诚铭	19
バン・ジユン	卞军	3
チエン・トン	陈刚	2
デン・フエイ	杜威	5
グー・ミンファン	崔肖佳	13
グアン・ウエイ	冯祺	21
チヨー・チージユン	姚力君	29
シヨー・ジヤンポー	肖战波	7
ユン・タン	于涛	16
チエン・ゲーウエイ	郑科伟	18
ソー・チー	孙吉	17
ソー・シエン	孙祥	14
エーリツ	Jorg·Albertz	6
ウー・ゲー	王珂	15
ジヤン・ウエイピン	贾文鹏	4
ヤオ・グアン	杨光	20
ペレイト	Peter·Vera	33
チヨー・イーリン	张玉宁	10
マツカート	Saul·Martinez	9
チー・チエンチン	曲圣卿	8
ゴウ・フオン	孙巍	26

东辽众进

游戏名	实名	号码
リー・シヤートン	刘建生	16
モー・ドウボウ	马东波	1
シヤン・カイチー	藏海利	17
チエン・コウ	陈波	15
マーテイン	Leon·Reube	2
ズー・ハイ	朱楷	23
チヨー・カイポン	张海峰	8
リー・チユンフエイ	关凯中	4
チヨー・ユンハン	张永海	5
ウー・カン	王刚	3
リユウ・ユウ	刁槟	7
ウン・チン	吕铁	13
ウー・シユン	邱礼	14
ウー・ラン	王亮	6
ヤー・ゼー	袁哲	19
ゾウ・ジンゼー	肇俊哲	9
ワン・チユン	陈兴	21
シエー・ラン	徐亮	20
ワン・チエン	张考	22
ウー・シンシン	王新欣	18
ヘー・ウエイ	郭辉	10
リー・ベン	刘斌	11
ルー・ソンチヤン	罗彤亮	12

山城旗阵

游戏名	实名	号码
リユウ・チヤン	李健	1
チー・ズウチヤン	区楚良	22
ウー・アンズー	王安治	2
チヨー・リン	周麟	4
ウー・シン	魏新	21
リー・シン	刘欣	3
ヤオ・レー	于洋	20
チヨー・チユウ	张宇	26
リユウ・ジヤンファン	隋东陆	28
リー・ジヨン	刘越	9
ホン・シヨン	王锴	6
チド	Constantin·Schumacher	10
ヘー・ズーチユウ	霍智宇	13
リユウ・ホンジー	李永智	5
ワン・チン	吴庆	7
ロー・ラン	范■	8
ゾウ・グアンフエイ	朱广辉	11
モー・チエン	史鸣	15
シン・ファン	丁峰	24
チエン・ゲン	王祥	19
ソン・チー	孙治	12
リユウ・チー	李治	16
チー・ナン	石俊	18

齐鲁高山

游戏名	实名	号码
ゾン・ウエイ	宗磊	1
ヘー・ズーヨン	张蓬生	22
リー・ジンボウ	邓小飞	23
ゴウ・ボオ	高尧	16
ソー・シヤン	舒畅	5
ジヤ・ゼー	娇喆(音zhe)	25
ウー・チヤン	王超	3
ハウ・ズーチヤン	于远伟	4
ジヤー・ウエイ	姜勇	19
ハン・ユエグイ	范学伟	15
フツテル	Vladimir·Madijasevic	6
リー・ジントン	刘金东	2
リユウ・シヤーピン	李霄鹏	8
ソン・リンウエイ	宋黎辉	7
アカシー	Darko·Anic	9
チヨー・ヘービン	周海滨	18
ズー・ホン	邓程	12
チユウ・シヤン	徐阳	20
ジルカイ	Nicolas·Ouedec	10
リユウ・ジンユン	李金羽	29
チヨー・スイホン	张树栋	11
チエン・ユン	徐锋	17
リー・ジン	韩鹏	31

天府光恒

游戏名	实名	号码
ソン・シヨーボオ	孙寿博	1
チヨー・テン	徐洋	22
リー・ヨウジア	刘玉建	2
モン・ジヨウシン	冯潇霆	15
ホン・ゾオホン	王锁龙	3
ウー・ユン	刘宇	4
タン・ジン	唐京	5
チヨー・バオ	姜晨	13
ファー・シエンクン	黄圣坤	14
リー・チエン	刘成	19
ゾウ・シヨークン	邹侑根	20
ソン・ゲンガオ	孙峰浩	9
ヤン・ファン	阎峰	18
ヤン・リー	姜坤	8
バーク	Miodrag·Pantelic	10
ワン・ソー	汪嵩	16
チエン・シユンシヤン	孙晓轩	6
チヤン・シールイ	赵旭日	7
ガオ・イーポー	干颖波	17
ゾウ・シユウ	卫珉	21
ヤー・ピンフエン	杨朋锋	11
カージー	Daniel·Nannskog	12
ロー・ガウシユー	谭望嵩	27

津卫白塔

游戏名	实名	号码
リー・ユンフオン	刘云飞	1
チエン・ズウ	田旭	12
ユン・イエー	刘巍	25
ホン・ジヨウ	王霄	5
ユン・グアン	于光	3
シー・ホンジヤン	迟嵘亮	7
チヨー・ヤー	曹阳	26
チー・コン	曲东	6
ウン・ズウフエイ	魏仲虎	14
チヨー・ウンホン	张恩华	23
ロー・シン	卢欣	19
ウー・チユン	王军	16
チエン・ジヤンチユン	孙建军	8
ウイリシー	Bogdan·Mara	20
チヨー・シヨウレイ	张效瑞	9
チエン・ルーチエン	陈立成	17
ヤオ・ウエン	卢彦	24
シムト	Jose·Luis·Diaz	18
ユン・ゲンフエイ	于根伟	10
チヨー・チヨー	张烁	15
チエン・テー	田野	11
リユウ・ユンズー	韩燕鸣	21
カドシー	Ahmet·Dursun	30

琴岛本纳德

游戏名	实名	号码
ヤー・チユン	杨君	1
チエン・チン	李帅	22
リー・チユンフエイ	刘俊威	15
モー・ユンチヤン	马永康	27
モー・チヤン	马荃	2
チヨー・テン	周挺	4
チヤン・シン	周新	3
バン・チー	白毅	5
ロー・バオファー	耿志强	24
ソン・チユン	王超	25
モー・リヤン	陆峰	7
ロー・ガン	吕刚	6
ジヤー・ファン	姜峰	9
フオー・チン	彭鹏	14
ヤー・ロンシユウ	叶荣顺	16
パン・タオ	汤超	12
ソー・ハンジユン	史汉军	23
タン・ジエイ	金巍	26
ゴウ・ニン	高明	8
ヤン・シヨー	姚夏	18
ソン・チン	孙新波	10
ウエイ・シオン	隋勇	20
チー・ポー	曲波	11

江湘战士

游戏名	实名	号码
フー・ピン	符兵	1
ニユー・フエイ	刘磊	22
ジヤー・チン	夏青	6
スカジヤ	Srdjan·Bajcetic	7
チヨー・ユンジー	张运杰	18
フー・ズーユー	吴振宇	23
ファン・ファン	王华	2
リヨー・ジアンシヨー	刘劲彪	4
チエン・ユー	陈渝	5
ルー・チン	刘金	13
チユウ・グイ	许辉	16
ホン・ヤンシユン	王迎旭	17
チヤン・ファーチー	赵大吉	20
ロー・ユンチユン	廖玉权	19
ソン・シヨートン	孙晓东	9
アイルス	Ricardo·Emerson	10
ジヨー・ロン	乔伦	15
ユウ・ウエイゴン	邱卫国	3
グー・ソン	顾闯	8
バン・コウカイ	白广海	11
ジヨージーヤ	Julian	12
チー・デー	李丹	14
ホン・フエイ	唐炜	21

秦川活力

游戏名	实名	号码
チー・シヤン	李洋	1
ヤン・ジー	阎毅	22
グー・ハオシン	谷红星	4
モー・チヨーミン	马晓明	17
ニユー・ズークン	刘正坤	23
ソン・ファン	孙峰	2
ルー・ゾン	刘翀(音chong)	3
シユー・デー	朱多多	16
シヨウ・シヤンフエイ	赵昌宏	8
シン・ズーガオ	经治国	19
クロジオ	Claudio	5
ワン・シヨン	王存	6
ホン・ジヤンチー	王长庆	7
シユー・ユーシエン	朱永胜	9
バン・チー	潘毅	10
ライナード	Renato·Ribas	14
タン・ボー	陶鹏	15
ファー・ライ	黄磊	18
チヤン・フエイ	赵威	21
チヤン・ジユン	陈军	11
ライクート	Renato·ing	12
ワン・シエンシン	王振兴	13
ハン・ヘーピン	韩德明	20

吉春夏帮

游戏名	实名	号码
ガオ・ヤオ	郭昊	14
リー・チェンケー	米田贺	20
チョー・ボーフォン	张宝峰	18
チャン・ジャリン	赵家林	15
ホン・ビン	王斌	21
モー・チン	马强	1
ルー・セン	刘成	2
リー・ベン	李彬	3
チャン・スーリヤン	陈世亮	10
ホン・ガンポン	王万鹏	11
ロー・チャンカイ	吕长海	16
ヤン・グイ	杨磊	24
ジャー・フォンシャ	姜鹏翔	5
デン・ゼンユー	杜震宇	6
ホン・トン	王栋	4
シャリージ	Bermin·Sabic	8
ヤー・カイポー	杨海波	13
ジャン・ヤンピン	张效宁	19
パーバンジタ	Tijani·Babangida	7
チョー・ピン	曹明	12
ホン・モウ	王睿	9
ゲー・チョー	何尧	17
ゴウ・ジャン	高健	23

姑苏顺棉

游戏名	实名	号码
ヘー・クン	韩崑(音kun)	1
タオ・ジュン	汤峻	22
ヘー・ユウ	葛勇	6
スイ・ハンジュン	崔宏俊	3
ルー・チャンホン	李振鸿	17
チョー・ウン	曹睿	2
ハウ・ズーシャン	侯志强	5
シエン・ジン	陈警	19
ホン・シャンゾン	王传松	24
シン・ズージョン	金子杰	4
ウー・ダーユウ	魏大勇	9
ウン・ジュン	闵劲	7
ホン・シエン	王杰	13
ズウ・ルーファン	朱谷丰	20
ジン・タンタン	尹优优	8
ルー・グイ	刘飞	16
ファー・リン	马亮	18
チルバード	Gilbert·Mushangazhike	11
ジルト	Santos	12
バーサー	Abdelramane·Mazhar	10
ホン・ヤオ	王扬	14
ショー・ジュン	卞俊	15
ロー・チーリヤン	陆亿良	21

江城宏泰思

游戏名	实名	号码
ジエン・シャオ	姜涛	1
ホン・シュー	王宇	24
タン・チン	田晶	19
チー・ルイ	李昊	9
ゴウ・ルイ	罗昊	13
ヤー・クンボウ	杨昆鹏	2
タグスト	Jorge·Da·Costa	4
チー・シンフェイ	黎梓菲	5
ゾウ・ジエーリン	艾志波	17
チョー・ジャン	张县	20
モー・チエン	马成	6
ホン・レンファー	王文华	7
ソー・ゼン	宋朕	3
チョー・ベン	张斌	10
ホン・チー	方力	18
シャン・グイウン	常卫魏	8
ジー・ヤオ	邸佑	11
チン・チー	陈黎	14
フー・ポン	吴鹏	15
ウィル	Will·Andrade	26
ベッセード	Vincent	28
ホン・ジョーシー	王小诗	12
ミョウ・チャー	缪佳	16

河玉古城

游戏名	实名	号码
ヘー・シャンジアン	车向前	1
ゲー・ジューシュン	高树春	22
ゾウ・リョウ	朱亮	2
パーペル	Babbel	16
ウイルマー	Florin·Lucian·Petcu	18
リー・ショウネン	李昭楠	17
ショー・ベン	姚水	3
チャン・ポン	赵鹏	4
シュー・ピン	苏斌	5
リョー・ジャ	刘剑	14
ジャー・ユンリヤン	谢永亮	23
ソン・チー	宋琦	8
プー・ガオ	步遨	19
チョー・ミョウ	张淼	20
ホン・ユーチン	王宇景	24
ホン・ショーウェイ	王寿伟	6
モー・ビン	穆斌	13
シエー・グイ	薛飞	9
ヤー・ジエー	杨杰	11
ルー・ヤン	刘翔	7
チン・ハンボー	金海波	10
ルー・リン	刘麟	12
バーリジー	Maritchi	15

长安建国

游戏名	实名	号码
チュウ・ピン	徐阳	1
ガオ・バン	勾鹏	29
グー・ハン	吴凡	3
レン・ズーピン	梁志明	15
ホン・シャンウェイ	王欣伟	23
ガン・ヤン	安然	4
ホン・リヤン	王亮	16
ワン・ザウ	王超	2
グアン・シャーリン	韩亚林	5
チュウ・ジャ	徐强	11
ショー・ゾウ	姜卓	12
チー・ランラン	孔令溪	19
ジャー・ジン	姜鑫	7
チェン・デー	程登	8
ホン・レイ	王磊	10
ソー・ガオ	孙浩	18
グー・ズーチエン	胡志强	20
リー・チエンゼン	李彦辰	21
ロー・カイジン	吴海清	22
チョー・ロン	张珑	9
パクドーラ	Babu·Bora	13
リョー・チーハン	刘一男	6
クノウ	Guna	14

羊城越湖

游戏名	实名	号码
チョー・リヤン	张云涛	21
ウン・ショウ	魏钊	1
グアン・ウン	韩锋	18
チー・ウンカン	区文刚	4
バイ・チアンロン	戴宪荣	5
ワン・ズーチー	黄志毅	6
リュウ・ホー	李睿	15
リュウ・ズーカイ	李志海	2
リュウ・ジンウエイ	梁敬文	14
リュウ・ヤン	李岩	3
ファン・ジュンヤン	冯俊彦	7
リョー・コウゲン	刘国根	13
グー・リン	卢琳	23
チョー・ズージエ	曹志杰	8
カーナ	Arnold·Dwarika	9
チャン・ソン	郑聪	16
ロー・ヤオ	罗勇	17
ロー・ショオチエン	卢晓轩	20
ジョーチーフ	Joaquim·Silva "Quinzinho"	10
ウエイ・ショーピン	温小明	11
カーディ	Gary·Glasgow	12
ボー・ルン	包文	19
チョー・シンシン	胡嘉健	22

珠越兴国

游戏名	实名	号码
トン・ライ	董雷	22
バイ・ショーライ	柏晓磊	1
シャン・リン	常琳	4
ホン・ゼン	王坤	3
ハン・ズーチー	范志毅	5
デットル	Didier·Ntewel	21
ホン・フエー	王凡	2
チョー・ヤン	张然	12
ホン・ダオ	王涛	14
ジー・チン	尹琳	20
バイニー	Albert·Baning	8
ホン・チン	王欣	13
ジョー・ジーカイ	肖毅海	23
チー・ガン	李钢	10
ロー・ズーチン	刘志青	6
ロー・ゼントウ	刘全德	16
ホン・ショーディン	王寿挺	18
ヤオ・リン	杨林	9
チュー・シン	徐鑫	17
ポーゴ	Pouga	7
ジー・ショーユン	曲少言	11
ショウ・ズーポン	赵志鹏	15
チュー・チエン	许翔	19

蓉城虎游

游戏名	实名	号码
チー・ルー	黎榕	1
ガン・シー	兰一	21
シエーゲー	Jack	6
チエン・ユー	程渝	13
ジン・ジー	丁琪	20
ガオ・チー	罗屹	23
タン・カイ	唐海	3
ホン・ウエイ	王威	4
チュウ・ホン	尤龙	5
リョー・コン	刘刚	14
ホン・ファイ	王帅	18
ゾウ・ピンシン	赵明鑫	7
ホン・チー	王羿	8
チョー・ズー	张贞杰	19
シエー・チンチエン	夏棋溪	2
ドン・ジー	佟迪	12
バン・カ	白鹤	15
ソン・シン	孙振	22
ゾウ・グアンウエイ	张朝松	24
ホン・ショードー	王晓冬	9
チョー・フエイ	周威	17
アンディクツー	Aleksandrs Jelisejevs	10
チエン・ポウ	陈波	11

金陵武武

游戏名	实名	号码
シャン・ボー	姜 波	1
パン・フエイミン	潘伟明	22
チユウ・ボー	屈波	3
ホン・ビン	王斌	5
ルー・ユーチエン	刘栩楠	12
ゾン・ジー	钟毅	2
リン・ゼー	李喆	4
チョー・チャン	张谦	15
フエイ・ジャン	魏强	16
ハウ・ウエイ	陶飞	11
ジン・ジエン	丁江	18
チョー・ホン	张弘	27
シエン・チャン	陈洋	29
チー・ヤオ	李勇	8
フー・ウエイザオ	吴伟超	9
スイ・コンホウ	崔光浩	17
バイ・ビン	蔡滨	20
ソン・チエンホン	孙源锋	21
デービル	David	10
ホン・ヤンフエン	胡云峰	23
チョー・チエー	肖智	7
フエイ・ピンゼン	裴明政	13
チー・フエイフエイ	李炜玮	28

东南绿波

游戏名	实名	号码
ジー・ショーファン	戚晓光	21
チー・フエイ	李伟	1
エン・ショウジー	杨小奇	3
スイ・ジャン	崔军	4
ハジィ	Jose·Arley·Palacios	14
ヤー・ゼン	杨罡	2
メイ・リンソン	孟令忠	5
チー・フエイヤン	李洪洋	10
チー・ドン	李童	22
チョー・ヤンカイ	张永海	6
ヘー・シン	耿鑫	8
ショウ・ピン	赵铭	13
チョー・ベイドウ	张天罡	17
トオ・チュングイ	党云飞	20
チャン・ヤン	郑燚(音yi)	7
ウン・ミン	任猛	11
ジー・ロン	黄隆	15
チョー・ション	张骏	16
トーム	Berfin·Tomou	9
フー・ウンシャン	吴昆盛	20
チー・クン	李鲲	12
ワン・グイビン	魏惠平	19
リワート	Alex·Agbo	27

钱塘青城

游戏名	实名	号码
トン・ウエイ	董伟	1
ソン・ダオ	宋涛	22
ショウ・チエン	曹轩	20
ドージ	Tony·Menezes	23
フー・レーカン	华尔康	5
シー・チャンツエー	石双才	18
ヤー・ジン	杨欣	2
ヤー・ジュン	杨旭	3
ソー・レイ	许磊	8
チョー・チュー	张旭	17
グー・フエイ	吴伟	21
ヅー・ユウカン	屠永康	4
チョー・ソウ	张树	6
ヤー・ゼン	杨征	14
チエン・リュージー	沈刘曦	24
ボーハー	Mamado·Alpha·Bah	11
ショー・チエンウエイ	姚晨	12
チー・シンファン	及兴华	13
フー・ピンダー	胡明华	15
ヤドロフ	John·Jairo·Valencia	19
ジエン・フオン	钱锋	10
ショー・チャンミン	姚长明	16
チャン・ヤン	曾彦	9

チョー・シンシン 胡嘉健 22

鹏城通信

游戏名	实名	号码
ヤオ・ズー	杨智	1
リー・フエイチュン	李伟军	22
ラン・ズーチエン	赖仕程	4
チョー・グーラン	赵国安	12
チョー・シエーハン	邱杰华	17
ネールス	Nelson·Simoes·Junior	2
ジー・チエンリョウ	冀承亮	3
シン・ジャン	辛健	5
チユウ・シエン	纪胜	13
ガン・ウーユー	关宏宇	14
ワン・チエンビン	黄成斌	15
ルー・ジョーポン	刘嘉鹏	6
フー・ウエイアン	吴伟安	8
ジユー・ファン	俞锋	19
リン・ズー	李炽	21
フー・ビンフエイ	吴坪枫	10
チョー・ガオビン	张国萍	16
ユー・フエイ	丁磊	18
グー・シューファン	古宇峰	23
リン・カレー	李奡(音ao)乐	7
ロテジス	Rodrigues·Auricelio	9
リン・カイファン	黎海峰	11
イエー・ズーシン	叶志斌	20

琴岛碧浪

游戏名	实名	号码
ソン・ピンシン	孙明卿	1
ショー・ボー	徐鹏	20
ジョー・ゼーレイ	乔正磊	3
チー・ソーリン	李书林	4
デン・ピン	杜斌	8
ロー・ジャン	刘健	5
シユー・ヤン	于洋	7
ツエー・カイシユン	察可军	11
ソン・ウー	孙虎	15
ショー・アンジョン	邵延杰	2
シン・ビン	金平	9
ヤー・フエイ	杨飞	12
グアン・ビン	韩冰	16
ジョー・ウエイ	江晖	10
チン・ホウ	荆涛	19
マケド	Leonardo·Barceio	30
リトスギ	Edivador	31
シユー・フエイ	丁伟	6
チョー・ジョー	邹杰	13
シユー・デーボウ	于大宝	14
トン・チンチエン	董心田	17
チョー・ジーフエイ	张翼飞	18
タゴタ	Souza	32

甘龙飞虎

游戏名	实名	号码
ゲー・リヤン	何亮	1
チー・ミン	时萌	23
ホン・チンカイ	方金海	14
チョー・シャン	张江	4
ロー・チユー	刘旭	26
バート	Juan	28
チョー・ツン	周纯	2
グー・フー	高飞	3
グー・ユーユウ	高玉勇	5
ワン・カン	汪刚	6
ハウ・フエイ	饶魏	12
チー・ゼン	李铮	17
ユン・ウエイ	杨威	9
チー・カイジャン	李海强	11
ワン・ユー	黄勇	13
ユー・シエン	夷翔	15
シー・レイ	迟磊	8
リン・ゾン	凌琮	16
ロー・セン	刘晨	24
デツル	Rudinei·Amancio	10
ホン・ジャン	王衍	25
チー・ウエイリン	李维良	7
ジャリアオ	Antoni	27

辽连香特

游戏名	实名	号码
シエン・トン	陈东	21
チョー・ユンリヤン	臧永亮	1
チー・ジョーボウ	李雪柏	5
ヘー・ホン	Dave·De·Jong	6
ホウ・シャントン	孔祥东	18
ソン・タン	孙楠	2
シユー・ハオ	于涛	4
ナー・シユンション	马俊杰	15
シー・ゼン	李晨	16
シユー・チエンチユン	吕建军	23
ホン・ウイ	王非	20
ゴン・ハンリン	孔繁林	9
ホン・セン	王臻	13
ワー・レイト	Simon	22
エン・トン	杨冬	7
ゾウ・ヤオ	邹游	11
ウン・バイヘー	王贝克	12
ウン・ホン	王通	14
ゾン・ソン	丛崇	17
チー・トンイエー	李冬野	3
シユー・ビン	朱挺	8
ルー・ショウヘン	刘晓峰	10
ガオ・グイ	郭辉	19

平成经理的ML之路

WORLD SOCCER Winning Eleven 3



第二次实况足球历 2005年3月5日，万里无云

又是一年春来到，这样的季节实在是配合我此时此刻的心情。一年的努力，终于我的球队升上了D1联赛，那些豪门再也不敢不拿正眼看我，一则去年的杯赛就打了他们个屁滚尿流，二来我比他们有钱，有钱就是大爷啊。联赛有什么事都要找我商量。

另外一件比较高兴的事情，去年联赛进行时定做的新队服和队旗终于通过足联的审查，能够在新的赛季使用了。虽然说我强行使用了别人商标，不过这也是给他们面子，又没要他们出一分钱，也就没人说三道四，我也落得队服好看。新的赛季要把新的对手轰至渣啊轰至渣……每每想到这里我就会觉得很激动啊！正式比赛之前，应该要充分显示一下我们球队的实力和财力。这场比赛所有观众全部免费入场，为我们球队助威的只要叫出声的就给一个签名。

对了，今天是雷锋纪念日的说，先动员球员打扫体育场的卫生再说，也算是为即将到来的比赛热身，呵呵，我真是天才，不然在么可能想出这么好的办法。

第二次实况足球历 2005年3月8日，万里无云

这样的天气再适合比赛不过了。这次的裁判是被认为判罚尺度最松的××同志（据说是克里纳的传人），其他的么，既然要扬名立威，就要找一个强一点的对手。这次就是切尔西了，你阿布不是钱多么？我们就来比一比吧。本来今年的草皮得翻新，我钱多，直接换主场，你切尔西不是斯坦福桥的主场么？我买了，你不卖还不成。今天就在切尔西原来的斯坦福桥——我现在的主场——坐着我的数万名主场观众耶。来看看对方的出场阵容：前锋穆图、克雷斯波，中场贝隆、马克莱莱、达夫、兰帕德，后卫德赛利、卡瓦略、巴巴亚罗、布里奇，门将切赫，好家伙，这丫够狠，该转会的一个没放走，倒是该转入的一个没放过。哼哼，我这边全是一帮年轻人，虽然我当初花了大价钱，不过说实话，那是为了图方便不像有人跟我争，其实根本不值钱。不过现在不一样了，一年的摔打，要说这WE8怎么说是设计的人性化呢，这年轻球员的能力就是看着一天一天往上窜啊。现在随便找个后卫攻击意识都能上70，实在是暗爽到

勇气



技术

内伤啊！

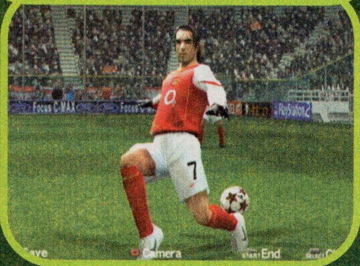
比赛很快开始，居然在前30分钟里除了中场开球就没让对手碰过球，想象一下连续5分钟以上的一脚传球，不是语言能够形容的啊。这帮大牌此时已经傻了眼，只能呆呆的站着看了。伴随观众的欢呼，最后是七比零的大比分。

赛后的报道可以看出，我们俱乐部的形象已经从一个大众印象中的暴发户彻底的变成了一个真正的豪门了。

▼齐达内：我不知道，我什么都不知道……



▶看什么看，没见过踩在球上滑倒吗？



第二次实况足球历 2005年3月10日，多云

所有人还沉浸在昨日的大胜中，虽然不是正式比赛，不过已经很能振奋人心了。本来在正式比赛前是不应该过多的暴露自己的实力的，但是我的球队此时已经非常强了，正好震慑一下对手。

正式比赛马上就要开打了，为此我专门组建了一个团队，负责给所有球员美了容，凡是有名有姓的脸都统统换了一遍，一方面方便商业炒作，再者也能很好的欺骗对手，发型也要重新做过。至少不能让越来越多的球迷失望，虽然足联作出了针对我的制约规定，比如给球员修改资料之后还得等到第二年才能生效，或者球员过了30岁能力就得下降，还出了文件，这规定真操蛋，怪不得这几年提前退役的越来越多——敢情都等着转生之后又跑出来冒充无知少年欺骗一众少女球迷的感情哪。不过这样的球员我是喜欢的，毕竟为了装嫩，他们是断然不敢耍大牌的。

联赛之前各种传言此起彼伏，很是让人不能平静，反正这种事情往年也有，不过以我现在的实力，再怎么说受害者也轮不到我的头上，不过还是要注意一点。

第二次实况足球历 2005年4月1日，预报说天晴，实际没有太阳

天晓得足联为什么会选在这天开球，连天气预报也是乱报的，压根就没有。因为是愚人节的关系，真正相信报纸宣传的球迷没几个，造成揭幕战当天到场的球迷还没有记者多。配合这个因素，第一轮比赛前各个队公布的出场阵容都有水分，所以强弱格局有些混乱，平局出现的比较多，这样一来首轮轻松获胜的我们就自然而然的占据了积分榜的首席。下来免不了又是一阵长枪短炮的采访，也都习惯了。

然而赛后所有球队还是对足联一阵口诛笔伐之声，按照球队的说法，这样的比赛日期的选择绝对是没有经过大脑思考决定的，而首日的比赛结果更是充满水分。也有球队趁机发难，说什么足联不考虑小球会的立场，至今连个广告都不给安排——你曼联拜仁还算什么小球会？！还有什么意甲英超区别对待啦，赛程安排过密啦，足联也就只能用“加强版中一定改”这句来糊弄过去，不过这倒是明确告诉了我：这加强版，年年都是有的，代代都是有的，所以这次也是一定会有的。

第二次实况足球历 2005 年 4 月 8 日，晴

终于有时间组建俱乐部的智囊团了，除了转会，还要负责自己研究新的球员，这样的球员是我们球队的秘密武器（怎么感觉像生化危机）。不过效果还是令人满意的，新球员能力没话说，只不过是样子长得有点对不起观众。当然，这个对不起观众的长相也还是听智囊团的人说的，我以为他们通常口中说的这样的话都是指一些长得比较有个性的人。

今天也是比赛日，球场的观众数比起上场比赛要多很多，一来愚人节已经过了，二来球队成绩很好，自然看的人多了起来。这样的气氛才像是真正的职业足球联赛，我也能找回一点成就感，咳咳……但是你知道，自己球队比赛，始终会有那么一点激动。

不过这些高等级的球队在礼仪上确实要做得好一些，至少没有再看到用头撞我球员屁股的人了，想起在 D2 的种种情景还犹如做梦一般啊！看着记分牌上的压倒性优势，看来这次的赛后总结和下场比赛前的赛前准备会都不用开了，回家休息先——哎你们几个年轻球员给我注意影响，偷偷去夜总会可以，别被记者抓着。

第二次实况足球历 2005 年 5 月 1 日，晴

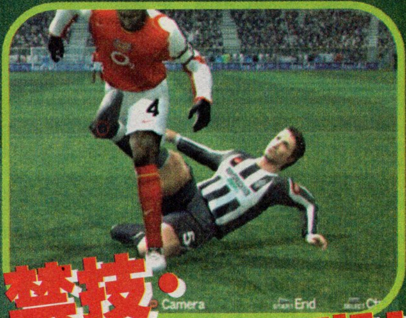
果然，足联这群××又把比赛日安排在了休假日，而且还是一年只有两次的黄金周，而且我的队员里还有三个主力被抽调上了国家队——就在这种前提下迎来了本赛季到目前为止我最强劲的对手……你们是不是赌球了？安心看我笑话么？

本来根据资料显示，今天要打的这只球队去年明明还叫 PES 联队，今年据说被一个叫骷髅的邪恶家伙收购，改头换面一番，居然打起了佛罗伦萨的旗号。然后便是这人组建了一个 DIY 小组（这个东西我也是头一次听说），就是专门负责做修改球员和球队数据然后申报足联批准的工作。这次他们是把现在佛罗伦萨的新老阵容全盘拿下了，居然连跑到隐藏球员堆里养老的巴蒂斯图塔都被他们生拉硬拽的给重新拉了出来（巴蒂私下地埋怨过："我也跑不动了，就去卡塔尔挣点石油美元，他们这也不放过啊？"），更别说其他凡是曾经在紫百合露过一小脸的都没放过，用冯小刚式的语言艺术便是"全村的鸡他都没给饶了！"

更可恨的是他们居然还篡改了球员的能力，号称用金手指武装起来的无敌舰队，巴蒂的射门居然就这样被带上了属性。拜托，球场落雷这种事情只能出现在『热血足球』中好不好？当然，事情还没有到那步那么离谱，不过我是完全相信他们能够搞出几个修罗属性的球员的，至少已经清楚的看到对方所有球员平均能力高出现实 10 点。

事实上比赛就是在这样极不公平的情况下进行……足联的人是干什么吃的？现在规则还没有健全。不管怎么说，比赛还是要打的，只有硬着头皮上了，以这支队目前的实力来看估计不会输给其他对手的。所以说如果要夺冠的话，始终还是要过这一关的。就这样，小伙子们努力吧！

我承认我没想到这群年轻人还真是拼命，虽然最后 3:2 只能算险胜（下半场补时阶段两边居然进了 3 个球，这算什么事），但战胜强大的对手自然离不开我的英明领导。这场艰苦的比赛后，所有球员的能力得到了很大的成长。嗯嗯，估计再过一段时间，他们的能力就可以爆框了吧，我是这样认为的。

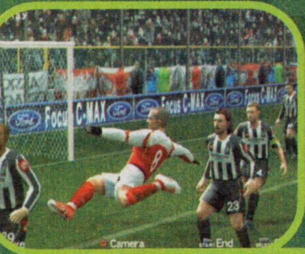


禁技·断子绝孙脚!!!

第二次实况足球历 2005 年 10 月 1 日，晴

经过 5 个月的奋战，始终保持了球队联赛第一的位置，然而尽管把大多数球队都甩在了身后。但是始终有两个对手在身后追赶，一个是已经输给我的 PES 联队，只要我一直赢下去的话应该没问题。另一个是 WE 联队，WE 联队的球员虽然并没有被金手指武装，但是他们却采用了最原始的方式。自己培养了十多个全满的能力球员，然后通过足联的关系居然搞到了他们的上场资格，其实球员能力强一点也无所谓，我的球员也成长了。但是问题的关键是他们那狰狞的面目，就算最好看的，头上也顶着几个包，上面还住着几只不知是什么品种的马蜂。至于那些猴子熊猫那就更不敢恭维了，无论相貌还是能力，我都要说，这实在便是一群畜生啊！当然里面最离谱的是那条鲨鱼。

"要去了。"我只是这样简单的对我的球员们说道，他们知道我的想法，赢了他们，这个联赛便再没有我们的对手，然而……原来一个球员的能力是不能全满的啊，不然就会像这帮人一样前后受制，攻也不是，守也不是。所以小朋友们造球员一定不能搞这种的，要留点余地。



◀现场男子跳高测验



▶抱不住球了我也要抱住你的腿……

第二次实况足球历 2005 年 12 月 1 日，阳光普照

D1 联赛冠军已经是囊中之物，事实上我现在的目标便是放在了冠军联赛的冠军的身上。见到的球队无非都是之前收拾过的，高兴的是 PES 联队和 WE 联队首轮对杀，乐得作壁上观。轻松的杀进决赛。冠军在我看来是第一次拿得如此轻松，此时的我，真的圆满了！

第二次实况足球历 2005 年 12 月 12 日，多云

今天我和我的俱乐部终于站在了联赛的最高位置。本来我以为这样的一天对我来说是漫长的等待，但是没有想到居然这么快就等到了。本赛季所有比赛已经落幕，俱乐部的荣誉室也终于落成了。我想世界上没有一个俱乐部能像我的球队一样刚刚建立荣誉室就能把它装满，真的是一个冠军也没有漏掉啊……秘书上来低语："您漏掉了一个 master 杯……"被我一脚踹飞。开玩笑，那是没有捞上 WEFA 杯赛资格球队才能去拿的安慰奖，我干吗要去？

第二次实况足球历 2005 年 12 月 30 日，多云转晴

新年的最后一天，这一天我选择和所有的球员和球迷在俱乐部总部度过，那场面很是热闹。回想起来，自从我的球队开始将连胜形成自然之后，很少看到这么多如此灿烂的笑脸了。现在看到这些曾经一起战斗，一起呐喊的人站在面前，是一种说不出的激动。然而似乎盛宴总是会在不合时宜的时候落幕。一个小朋友天真的问道，"不是还有国际版么？"是啊，国际版早晚都得出，这是必然，而且应该就是在明年春天吧，我这样想，因为国际版每次都会出在春天。当然，我一向认为我是最强的，只要给我一个赛季，放眼天下又有谁是我敌手……

一个身影飘过来："你已经无敌了么？"

是的。

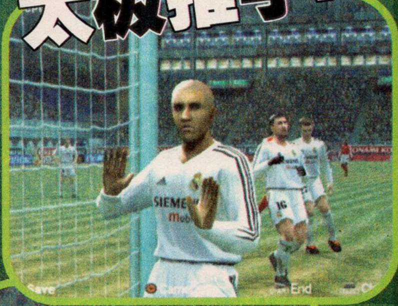
"你已经拿到了所有的荣誉么？"

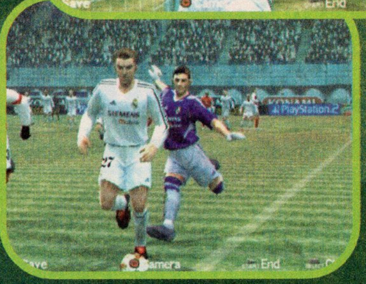
是的。

"那么，"那身影狞笑着道，"欢迎你来到最后一关——来对战吧！"

新的传说，开始了……

太极推手!!!





◀其实，守门员是个卧底。

XCELLENT

冬季清凉秀 爽

作者：迷糊虫

DEAD OR ALIVE ULTIMATE

DOA 系列算是 3D 格斗游戏中异军突起的一个成功特例。其成功的理由主要有两点，嗯，下面由迷糊虫来与大家通同“探讨”一下这 DOA 成功定律的第一条：

美女！自然是本系列向来最大的卖点，最近刚发售《极限版》更是大肆弘扬这吸引男性的卖点——加入若干新服装！虽然这是一种很俗、很俗的作秀套路，不过对于广大 Xbox 玩家来说，这招还真是杀伤力不小啊 ^_^b 不管那么多大道理，咱们饱个眼福先……



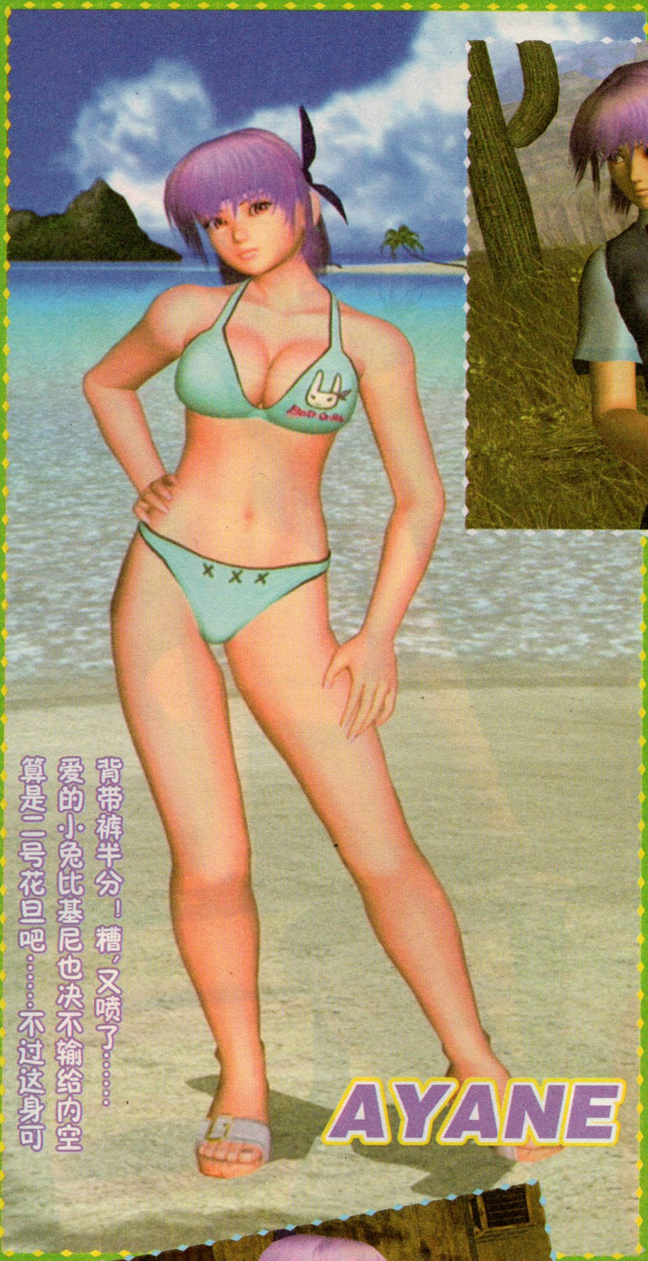








每一套服装都是经过迷糊虫精挑细选，感觉 KASUMI 一点都不合适穿那套不伦不类的忍者服，海滩，夕阳，泳装，才是咱们 KASUMI 的最佳搭配！主意看那套艳粉色的比基尼，上面是一只单脚站立的红鹤，是不是“脱裤魔（TECMO）”给当家花旦的标志呢……另外 AYANE 有一套比基尼上面也有这种标志性的花纹，不过不一样哦~



背带裤半分！糟，又喷了……
爱的小兔比基尼也决不输给内空
算是二号花旦吧……不过这身可







实际上，如果 AYANE 要不是在游戏中表现的太冷漠的话，绝对是迷糊虫的最爱……看见了么，那套比基尼号上是一只可爱的小兔兔 \^O^/，这说明 AYANE 本身还是相当可爱的！诅咒拖裤魔！把我的 AYANE 弄得阴沉沉的（短笛：你的……AYANE？）

学生装的 AYANE 真实可爱到"爆"啊！另外，AYANE 的忍者服也比较好看，比 KASUMI 的好……







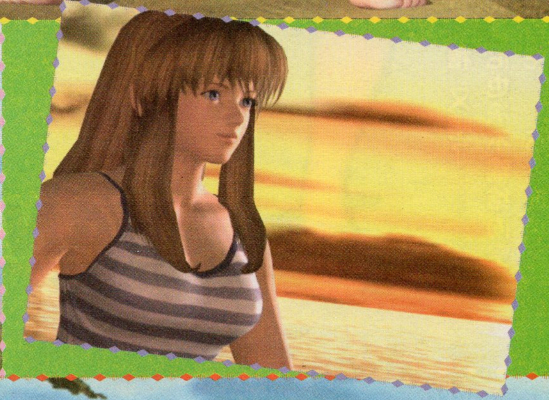




看 HITOMI 第一眼的时候迷糊虫所感觉到的就三个词：运动女孩。而且是个典型的运动女孩！所以穿上休闲款式的 HITOMI 简直……迷死人 O>_<o（短笛：你丫就用这么老土的词？迷糊虫：太……兴奋，想不到词儿了……）

PS：据说 HITOMI 也是编辑部里超级系机器人星辰的最爱。







LEIFANG

华人风采，就连比基尼都是旗袍款式！无限向往（短笛：向往有一天你也穿么……喂，止住你的鼻血先）！







吪！吪！吪！迷糊虫的最爱作为本次清凉秀的压轴花旦登场\^O^/！作为中国人的雷芳在游戏中一般都是以旗袍出现，但现在穿上泳装系列则更加动人！而且也很可爱~那身独特的短皮装还显出几份成熟的韵味，虽然她还不到20岁的说……

咳，不行了……作4页这种内容，实在是“受罪”……贫血中……短笛，你要买鸡蛋给我补血！撤、撤退先……







XRAY

DEAD OR ALIVE ULTIMATE

极

来自DOA的实战技巧

迷糊虫这个不负责任的家伙介绍完他感兴趣的内容就借口失血过多跑了……怒!

撇开那个家伙,既然他没有说清楚 DOA 系列的第二个卖点,那么就由短笛来给大家说说在我心目中 DOA 的另一个特点:招式。DOA 中的很多招式都是以巧取胜,这点令作为一个武术迷的短笛相当满意,而且有不少招数都是在现实生活中可以实际使用的防身妙招!

撇开什么“饭纲落”之类离谱招式不提,跟着我们要进入的是“短笛的禁断必杀技教学模式”! 让我们现场解析在现实中可能使出且威力巨大的 DOA 招数,简明易懂,行之有效!

另外,一定要说明的是:

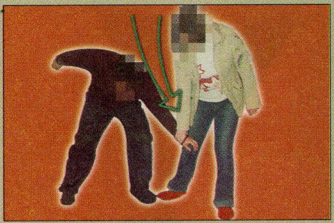
这些招数在现实生活中也极其危险,绝对不要轻易模仿!! 这可都是要命的玩意儿!

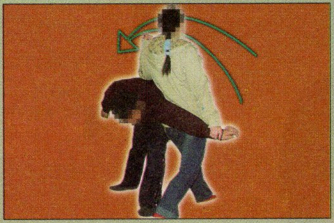
HELE NA

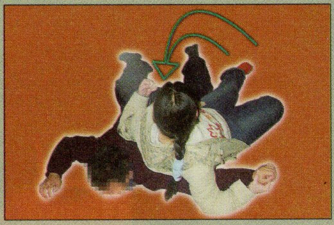
感谢热心女士 A,受难男士 B

招式名称:Tenshin-Bansa
实用指数:★★★★★
难度指数:★
危险指数:★★★
技巧剖析:此招式分为两个步段









第一:正向抓手,自己右手抓迎面对手的左手,顺势从自己正面向左方拉扯。

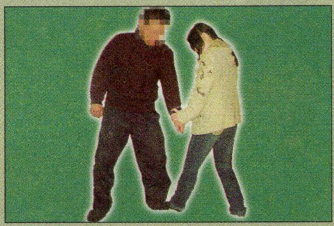
第二:背贴对方左臂转身,并以全身重量压下。

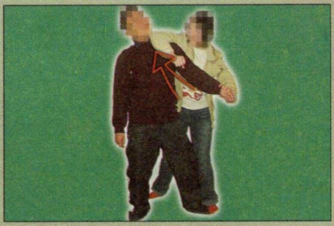
技巧要点:注意,抓对方左手腕的手法必须是“顺向”,即如图中所示的虎口朝向统一。这种抓法才可以完成之后的拉扯动作。接下来的“转身”和“压下”则比较简单。另一点需要注意的是一直到压下至地面的动作完成为止都不要松开对方的手,才能达到致使对方一只手臂失去战斗能力。

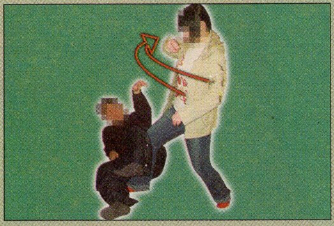
➡在游戏中此招为一反击招式,但在现实中没有练过几年把式的朋友是不可能有那个反应去接住对方的出拳后再做出其他动作,所以在此介绍是作为一个主动招来说,这样难度就会小很多。

招式名称:Sen-Heki
实用指数:★★★★★
难度指数:★★
危险指数:★★
技巧剖析:此招式分为三个步段









第一:逆向抓手,自己左手抓迎面对手的左手。同时左脚踏步跟上,落点于对手左侧方。

第二:正向转身,左脚不移动,右脚跨步使自己面向对手侧背后。同时右手顺对手左颈侧伸出。

第三:右手上臂部贴紧对手颈部猛力向自己右后侧挥动。同时左手放开、沉腰、右脚作为绊脚定住不动。

技巧要点:整个招式的完成需要尽量快速,不然对手在第二步段中与你一同转身便会形成破招,第二步段一定要与第三步段一气呵成,要连贯。最后的挥手动作一定配合上“转腰”的动作以达到最大伤害效果。

➡此招技巧属于“四两拨千斤”,主要是左手牵制和右手臂贴紧对手颈部,这个动作会使人从心理上就平衡失调,若右脚此时配合斜扫即使是体形大你一圈的对手,也可以轻松放倒。不过相对的,这样的伤害会比较小。

ZACK

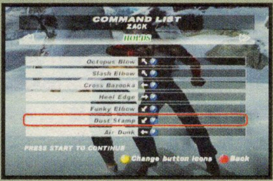
招式名称:Dust Stamp

实用指数:★★★★

难度指数:★★

危险指数:★

技巧剖析:此招式分为两个步骤



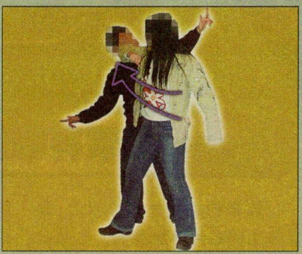
第一:双手抓住对方一只手腕,以自己为圆心将对手拖(甩)动,要有力,要迅速。

第二:拖(甩)动半圈左右时松开转圈的反向手,身体反向自转肘击正好顺力过来的对方面门。





注意:双手抓住对方手腕的方式,图中为“顺抓”,即虎口同向,这是比较容易也比较方便的方式;还有一种“逆抓”,是虎口相对,这种方式比较推荐有单向习惯的朋友使用,可以发挥擅长手的利端。



技巧要点:很简单的一招,唯一的难点是甩动对手后的转身和肘击的高度比较不太容易拿捏。

GEN FU

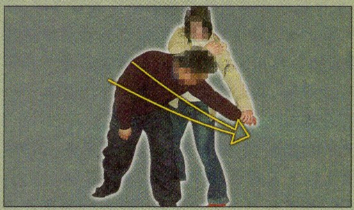
招式名称:Shin-i-Ha

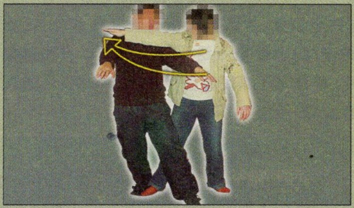
实用指数:★★★★★

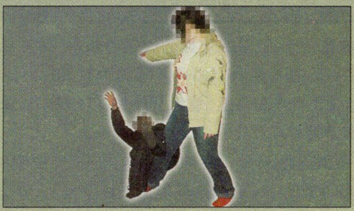
难度指数:★

危险指数:★★

技巧剖析:此招式分为三个步骤









第一:反向抓手,右手抓住对方左手腕,用爆发力将对方猛的拉向自己右侧。此时自己左手位置要在身前胸口左右高度。

第二:将对方拉过来以后左脚迅速向前跨到对方后面落点,同时身体重心倾向左脚。

第三:平对手颈部高度将左臂横向用力挥出,同时右手松开。

技巧要点:需要注意左手横向挥出的时候要配合同向转腰,单凭手臂力量会略闲吃力。另外,对自己平衡性比较有信心的话可以同时配合上左脚“内扫”,即在挥出手臂的时候迅速将身体重心转回右脚再用左脚向回扫对手下盘,这样一来对手会以“空落”着地,伤害更大。

➡在原游戏中此招是正向抓手,拉过对方后迅速换抓手,短笛认为这是一个“花招”,也就是纯表演性质,所以稍作改动,也减低一些使用的难度。

HITOMI

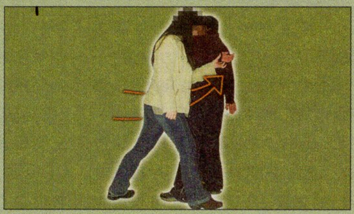
招式名称:Azusa-Yumi·改

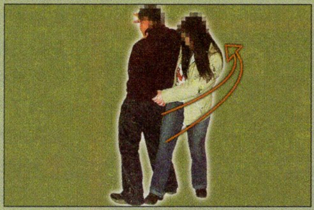
实用指数:★★★

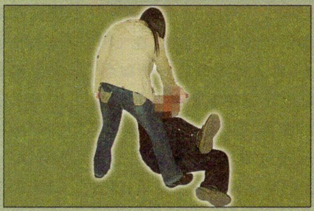
难度指数:★★★

危险指数:★★★★

技巧剖析:此招式分为三个步骤









第一:逆向抓手,抓住后顺对方手肘弯曲方向往其背后推送。同时右脚跟上,落点于对手左侧方。

第二:正向转身,右脚不移动,右手迅速从对手右臂腋下抄入环抱至对手左肩(或左胸部位)。

第三:左向转腰,右臂将对手全力向左下方推压,沉腰,右脚作为绊脚稳住不动。在对手倒下的最后一刻再放开左手,这样才能完全封住对方落地的受身可能,造成对方一只手臂丧失战斗力。

技巧要点:算是到目前为之最复杂的一招,主要难点在于“右手迅速从对手右臂腋下抄入”,需要一定的练习。至于环抱至左肩还是左胸是视对手体形而定。

➡以上介绍是游戏中的简化版本,原游戏中 HITOMI 的结束动作是左脚为支撑脚,右脚撂起对方双足然后配合全身力量将浮空的对手翻个面朝下落地。这个难度太高,所以短笛在此将其简化一下,也是比较实用的招数。

BAYMAN

招式名称:Rolling Cross Hold

实用指数:★★

难度指数:★★★

危险指数:★★★★★

技巧剖析:此招式分为四个步骤



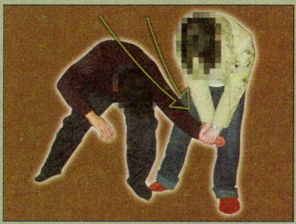
技巧要点:

此招为禁技!!

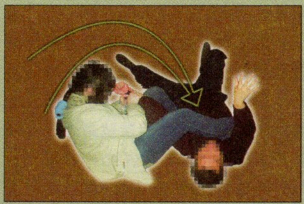
切不可乱用!!!

➡由于危险系数比较高,所以在这里说明一下解招的方法:当一只手臂被抓住后立刻侧身横踹对手外膝关节,同时猛抽回手臂。

在游戏中该招数也是属于反击招数,不过作为主动招数依旧威力巨大。









第一:双手抓住对手左腕从自己右侧往下方拉扯。速度要快,力道要猛。

第二:右脚跨过对方左臂,之后两腿夹紧对手左臂,此时右腿的大腿应该在对手的头与左肩之间。

第三:沉腰,回转身体,利用右腿带动对方头部和右肩部(利用小腿、脚后跟勾至其右腋窝)将对手整个身体翻转,同时自己迅速顺势躺下,切记!不可松开对手的左臂!

第四:此时对手左臂应该压在你的腿上,用自己左手的全部爆发力向下方猛压。对方左臂必废。

最后的一下掰手腕动作,像图中所示动作合适力气不大的朋友,单手力道还不错的话,可以放开左手支撑在地上保持自己身体的平衡调节。

XPERT

改机基础篇

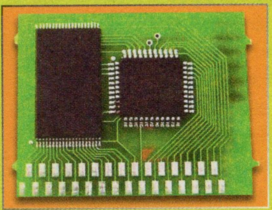
作者:Pluto_Shi

Xbox 直读有哪些分类?

凶箱的直读目前分四代，越后推出的芯片功能越强，当然安装也越方便。

第 1 代芯片

为了让凶箱读取盗版游戏，就需要通过以上非授权 BIOS 启动主机。而为了让凶箱运行非授权 BIOS，就要通过直读来实现。就是直接在机器上焊入一片写入非授权版 BIOS 的芯片，通过凶箱的系统启动漏洞，使机箱运行时不从凶箱主板上的原始 BIOS 芯片启动，而是从非授权版 BIOS 芯片启动。这就是第一代芯片的代表——大名鼎鼎的 XTENDER!



随后出现了 XTENDER 的克隆产品 ENIGMAH-X，国内早期出现的美版凶箱和第一批日版凶箱大多数就是用 XTENDER 和 ENIGMAH-X 改机的。

XTENDER 毕竟是第一代芯片，功能当然不如以后出现的完善，安装也比较复杂，主板上的焊点多达 31 个，焊接时稍微一不小心就可能导致主板报废……所以不久就出现了直接替换原始 BIOS 芯片的新方法，就是将主板上的原始 BIOS 芯片拆下来，再将写入了非授权版 BIOS 的芯片焊上去。

第一代芯片的缺点主要是只能安装在 1.0 版的凶箱上，后来的新型号不能使用；还有不能还原到原始 BIOS，其后果就是无法使用 XBOX LIVE（俗称：凶箱“还”活着）网络游戏功能。所以现在基本已经被淘汰。

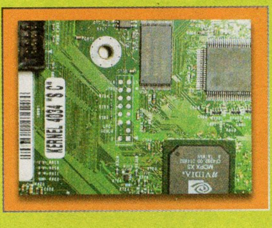
第 2 代芯片

根据第一代芯片的缺点，改进后的第二代芯片 MESSIAH-X 和 PANDORA 出现了，主要改进的部分是焊点减少到了 11 个，可以安装在当时出现的 1.1 版的凶箱上，并且不需要手动跳线，但不能还原到原始 BIOS 的缺点仍然存在。在 1.2 版凶箱出来之后很快也被淘汰。

第 3 代芯片

LPC 芯片

因为前两代芯片安装不方便，因此随着不断的努力探索，一个黑客组织发现了凶箱 LPC 界面(LOW PIN COUNT，基于 INTEL 标准的 33MHZ 并行总线协议，类似我们熟悉的 ISA 总线协议)的漏洞，只要将写入了非授权



版 BIOS 的集成块安装在 LPC 界面上，再通过简单的硬件跳线，同样可以让凶箱启动时，不从主板上的原始 BIOS 芯片启动，而可以从安装在 LPC 界面上的集成块上启动。这种安装简单，通过 LPC 总线来安装、启动的直读芯片称为 LPC 芯片。目前的芯片都属于这类。特点是安装方便，只有 9 个焊点。

所有 LPC 芯片都有一个硬件跳线开关，通过随时在直读芯片和主板 BIOS 芯片之间切换来打开与关闭 LPC 芯片。开关打开时 LPC 芯片有效，让凶箱以 LPC 芯片中的 BIOS 启动；开关关闭时 LPC 芯片暂时失效，凶箱正常通过主板上的 BIOS 芯片启动，这样就可以正常使用凶箱还活着。

在此以后出现的直读基本都是以 LPC 为标准，如 X-ECUTER1/2，MATRIX，ALADDIN1/2 等，1.3 版以后的机器基本都可以安装。国内的凶箱也逐渐选用了这类芯片，再加上 1.4 版以后国内基本都是买的港版，比较常用的芯片就是 ALADDIN2，功能较完善，退盘不重启，还支持大硬盘，现在还在大量使用。

CHEAPMOD(第 3 代芯片简化版)

在 LPC 芯片出现不久，英国某黑客利用了 SST49LF020 芯片的 BUG，制作了简单而且成本非常低的新型 LPC 直读，并命名为“CHEAPMOD”，顾名思意就是“便宜的芯片”因为成本只有 5 美元，价格较 40~50 美元的 X-ECUTER，ALADDIN 等便宜的多，更何况 CHEAPMOD 的功能并不比那些产品弱多少，又制作容易、安装方便，因此一出现就成为大多数玩家的首选。国内外也相继出现了不少 CHEAPMOD，有名的有 MXMOD，X-KILLER 等。

MODCHIP(第 3.5 代芯片)

因为 CHEAPMOD 的芯片容量只有 256KB，不能使用一些特殊的大容量 BIOS，例如 512K 的开发用 BIOS，也没有直接刷写主板 BIOS 芯片功能，一些公司在 CHEAPMOD 的基础上制造出了 MODCHIP，做工精细，功能比 CHEAPMOD 更多，芯片容量提高到了 1MB，存放 BIOS 的空间更大，更可以通过直读本身直接刷写主板 BIOS 芯片，作到一劳永逸。焊点同样只有 9 个，后来更推出了免焊接的型号，直接用几颗螺丝安装在 LPC 界面上就可以使用！产品主要有 X-ECUTER2 PRO/LITE，X -BIT，SMART-XX V1，APPLE-X 等，

第 4 代芯片

X -ECUTER3，SMARTXX V2，XENIUM，X-CHIP 等，基本都是第 3.5 代芯片的加强版，都支持 1.6B，所有凶箱版本通吃，其它没什么好解释的，换几个我们熟悉的名字就是：完美，重生，初回特别限定，天上天下惟我独尊超级霹雳无敌版，第 2N 次超级塞亚人 ALPHA 大战 EX 加强 PLUS 最终完美版……

可惜价格较高，国内基本买不到……

Xbox 直读是如何诞生的?

MICRO$OFT 自从 2001 年推出凶箱（国内玩家对 Xbox 的一种‘爱称’）以来，全球无数黑客都以攻克凶箱的安全保护机制为目标，凶箱的安全机制主要分硬加密和软加密两个部分，硬加密相信不用解释，软加密就是密匙高达 2048 位的数字签名证书加密系统(2048 BITS DIGITAL SIGNED CODE)，正版游戏的 XBE 文件（相当于我们熟悉的 EXE 可执行文件）是被数字签名加密过的，游戏运行时，BIOS(BASIC INPUT OUPUT SYSTEM，基本输入输出系统，凶箱启动所必须的程序)。首先会检测需要运行的 XBE 文件的数字签名证书合法性，只有完全通过才会继续运行。

以现在的电脑的运算能力，成功分解出 2048 位密钥的结果可能需要几万年的时间……本来希望渺茫，但是别忘了“只要是 MICRO$OFT 的产品就肯定有漏洞”这一真理名言！果然不出所料，仅仅在凶箱发售 3 个月后，凶箱的一个系统启动漏洞就被几个美国黑客发现，并公布了研究成果。通过这个漏洞，可以在启动时绕过对 BIOS 本身的检测，再加上全世界无数黑客的进一步研究，BIOS 被成功破解，其成果就是 XTENDER 芯片——即我们所说的直读芯片！

直读芯片的功能实现，最终还是靠芯片中的 BIOS，芯片的功能很大程度上是由 BIOS 里面的决定的。因此，重要的是 BIOS，而不是芯片。只要将 BIOS 本身进行修改，绕过凶箱安全设置，即跳过其中的数字签名检查、格式标签检查等步骤，再替换原始 BIOS，就可以直接运行未授权的程序，而根本不需要理会什么数字签名！；这就是所谓的非官方/非授权版 BIOS。

Xbox 要改机的准备工作?

要改机的第一步，就是确定你的凶箱的版本，目前凶箱总共有 1.0~1.6 几个版本，1.0~1.4 版国内基本已经找不到，主要以 1.5 和 1.6 为主，最近又推出了 1.6B，不过和 1.6 基本差不多。

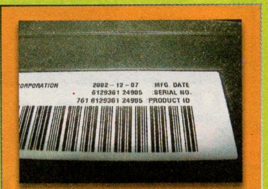
看凶箱背面的序列号，序列号格式为 12 位数字：ABBBBBB CDDEE。A:这台凶箱的生产线编号。

BBBBBB：本星期内生产的这台凶箱的序列号，00001~99999。C:这台凶箱的生产年份，0~9。

DD：这台凶箱在本年内第几星期制造的，01~52。EE:本台凶箱产地，02 为墨西哥，03 为匈牙利，05 和 06 为中国。

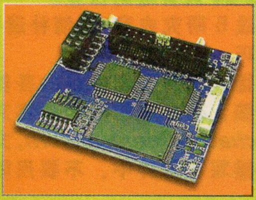
例:6129361 24905 表示中国 6 号生产线在 2002 年第 49 个星期所生产的第 129361 台凶箱。

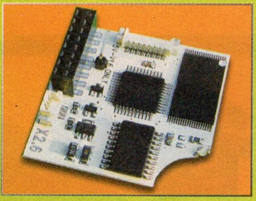
如果产地为匈牙利(EE 为 03)，这台凶箱是 1.0 版，如果产地为墨西哥(EE 为 02)，生产日期在 2001 年(C 为 01)，这台凶箱是 1.0 版;如果生产日期在 2002 年或以后(C 为 02 或更高)，这台凶箱便就是 1.1 版;如果产地为中国(EE 为 05)，这台凶箱是 1.1 版或以后;如果产地为中国（EE 为 06），这台凶箱是 1.5 版或以后;2003 年以后中国生产的凶箱基本都是 1.4 版或以后，2004 年以后中国生产的凶箱基本都是 1.6 版，1.6B 目前国内还不常见。港版绿光限定版为 1.4;港版水晶透明限定版 1.4 和 1.5 都有;最新的死或生·ULTIMATE 霞蓝限定版为 1.6



流行直读价格与支持的版本是一个什么样的行情呢？

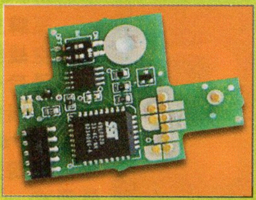
X-ECUTER2PRO LITE：1.0~1.6（2.3以后版本持1.6），PRO版价格300元左右，LITE版价格180元左右。

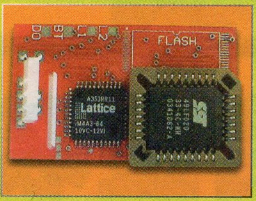




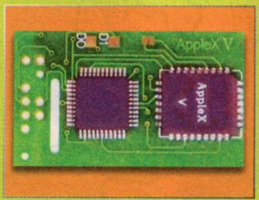
MATRIX：1.0~1.5，价格60元左右。

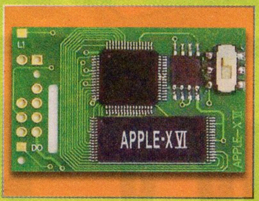
ALADDIN2：1.0~1.6，价格80元左右。



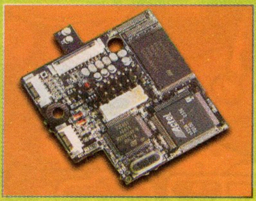


APPLE-X V VI：1.0~1.5（V版只支持到1.4，VI版支持1.5），V版价格120元左右，VI版价格150元左右。

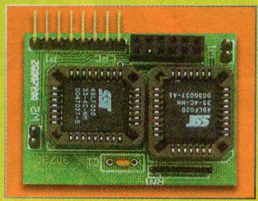




X-BIT：1.0~1.6B（V1.5版支持1.6B），价格200元左右。



MXMOD，X-KILLER等CHEAPMOD都支持1.6，但需较高焊接技术。价格30~40元。



以上直读都有开关，可关闭后上棺材（国内玩家对Xbox的另一'爱称'）还活着。

BIOS

BIOS是基本输入输出系统简称，是启动Xbox的必需程序。改机的第一个步骤，就是用非微软的BIOS写入改机芯片或者TSOP当中，以运行非官方软件、游戏

直读芯片的好处

让我们来看看，我们需要的直读功能都有哪些：

▶1：运行Xbox所支持格式的游戏软件，这是最基本的了，就不用说了。

▶2：看全区DVD，同上。

▶3：手柄控制DVD播放，可以省下遥控器了。

▶4：游戏区域码调整，这个功能比较方便，比如欧版游戏画面向下偏，就可以使用这个功能调整。

▶5：在游戏中用手柄重启动。

▶6：按退盘键不重启，这个功能很重要。

▶7：可调整DASHBOARD引导顺序。

▶8：支持EVOLUTION-X等软件。

▶9：支持137GB大硬盘。

▶10：格式化硬盘。

▶11：锁/解锁硬盘。

▶12：兼容各种BIOS，如512KB开发用BIOS。

▶13：可升级本身BIOS。

▶14：通过EVO-X系升级主板BIOS。

▶15：可通过外接开关关闭，支持棺材还活着。

以上直读都支持这些功能，唯一例外的是CHEAPMOD的芯片容量只有256KB，无法使用512KB或1MB的BIOS，不过对一般玩家来说这点其实无关紧要。

性能至上的玩家推荐

不用多说，X-ECUTER2 PRO是唯一的选择！可惜要的人少，国内不太好买，JS（注：对国内电玩店老板的通称）可能要现订货。还有99%会碰上JS拿LITE冒充PRO给你，现在更有一些大JS看玩家是外行，拿CHEAPMOD这样的便宜直读来冒充，把功能吹的天花乱坠，一定要看仔细了，千万别让JS得逞！

如果觉得X-ECUTER2 PRO价格高，又想要大容量芯片留着以后更新BIOS的话，也可以考虑LITE。

老型号换可关闭型推荐

如果是以前安了不可关闭型直读的老型号机器，想换可关闭型直读上棺材还活着，那么MATRIX和CHEAPMOD都是不错的选择。老机器一般都是1.3版之前的，如果不是特意追求功能，完全没有必要特意上X-ECUTER2 PRO，X-BIT等高价直读。

不需要棺材活着的玩家推荐

其实这是最省心也最省钱的选择，你就告诉JS："我不上棺材还活着，给我装一片ALADDIN1！"你会看到JS的脸一下子变的和绿光限定版一样绿，别听他说什么东西少成本高价格贵，ALADDIN1只要刷一下新BIOS，性能完全不比ALADDIN2差多少，唯一的缺点就是不能关闭，不能让棺材还活着，这样JS又没法用来冒充别的直读，所以现在已经是淘汰产品，根本没人要。大一点的游戏店每家手里都压着不少片ALADDIN1，他们急着出手，感谢你都来不及。所以最高20元钱，一分也别多给，他不同意或说没有就转身走人！

性能价格比最优的玩家推荐

性能价格比最优的相信就是ALADDIN2了，功能齐全，支持各种型号的机器，价格也不太贵，但买ALADDIN2要注意一点，有的JS卖给你的ALADDIN2是老版本的，注意这里不是说直读是便宜的旧型号，是芯片里面的BIOS刷的是M7之前的老版本，按退盘键机器会重启的问题没有修正，记得事先问明白。改完之后别忘了试一试，方法很简单，随便找个游戏，游戏运行中按退盘键，如果机器重启则证明BIOS是老版本，告诉JS让他刷成M7 PLUS或直接刷M8，别听他说什么有的游戏就是这样设计，别的游戏没问题之类的鬼话；如果游戏继续运行就没问题了。

比较在意价格的玩家推荐

比较在意价格的玩家可以考虑CHEAPMOD，综合来看，配合新机器最经济的直读当属CHEAPMOD，当然最好找一家焊接技术比较好的店，事先商量好改坏了后怎么办。虽然焊点比PS2直读要少，但是焊点不像PS2的那样分散，相对非常集中，所以相比之下还是有点危险，万一焊接时手一抖就完了……

还有的JS说CHEAPMOD不支持棺材还活着，只有高价直读才可以，别听他胡说八道，只要有开关的直读全支持棺材还活着，你见过没开关的CHEAPMOD吗？

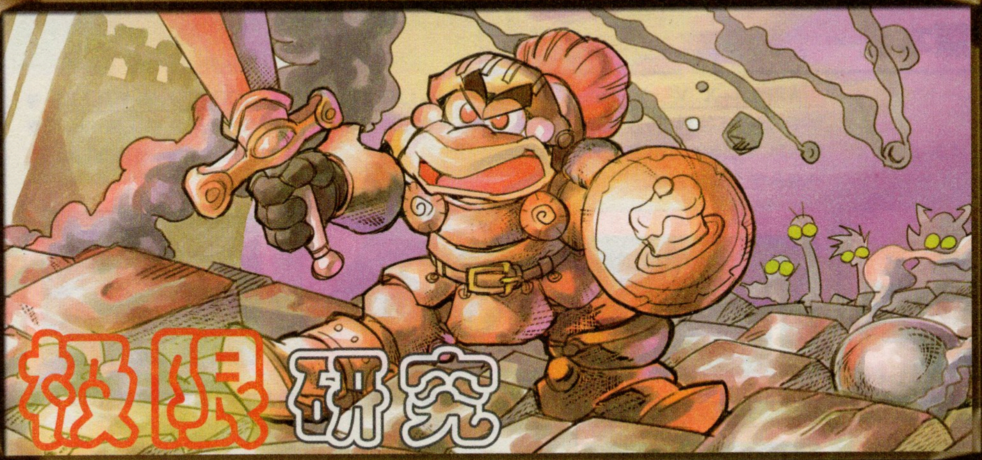
下期预告

什么是Evolution-X？

Evolution-X是Team Evolution-X开发的非官方软件，可以取代微软设置菜单界面，通过本身的Evolution-X设置菜单画面，实现微软没有提供的一些功能。类似的还有Nexgen、Avalaunch等软件。

例如提供电脑与Xbox的连接，从而实现彼此硬盘的数据文件传输；更换大硬盘；刷写BIOS；作为运行硬盘游戏和非官方应用软件的平台；手柄重启；监控主板和CPU温度等。

安装Evolution-X，是Xbox改造过程中，加装芯片以后的一个必要步骤。



本期的极限研究给大家献上的是近期两个大作——合金装备 3 和王牌空战 5 的研究文章。本期两篇研究文章作者都是 Chao。

合金装备 3 研究内容：隐藏要素全解析+全部 64 只青蛙的位置。

王牌空战 5 研究内容：剧情补遗+高级空战技巧。

最后一提，极限研究栏目向各位玩家征集投稿，有兴趣的玩家请将文章发到 renchao@cbigroup.com，文章内容请直接写在邮件中，不要用附件形式。

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID 3
SNAKE EATER

合金装备 3
全隐藏要素解析

文：Chao

一、画面中的各种特殊操作

标题画面下



▲无背景色



▲背景色为橙色



▲蓝色背景的近镜头

按下 L3 可以更换背景图案。
摇动 L3 可控制背景图案移动方向。
按下 R3 可以更换背景颜色。
摇动 R3 可以让背景色彩渐变。
按△键关闭/开启背景图案。

R1 键：人物动作变快。
R2 键：人物动作变慢。
L1 键：转换镜头角度远近。
L2 键：变换人物光影的反射面。

蛇骨动画





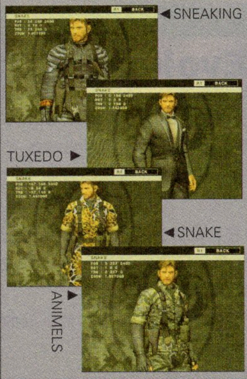


按 R1 键会有“Snaker Eater”的音效。
按下 R3 换背景飞行的图案。
摇动 R3 可以变换背景图案飞行的方向，R3 键摇动得越快，背景飞行的图案就越多。
按下 L3 换制作人员名单字幕语言，有英文、日文、韩文、俄文、蛇骨 5 种。
摇动 L3 可以控制字体的移动方向。

在游戏的即时演算动画中按△可以放大局部，配合 L3 摇杆可以控制视觉方向。

二、特殊迷彩效果及其取得方法

特殊迷彩效果



ANIMELS(Ocelot)：使用武器手永远不会抖动，配合狙击枪效果奇佳。
HORNET STRIPE(The Pain)：防止蚊虫叮咬。
SPIDER(The Fear)：伪装度永远为+80%，但是满腹度消耗极快。
MOSS(The End)：有光的地方自动加满腹度。
FIRE(The Fury)：火焰和爆炸伤害减半。
SPIRIT (The Sorrow)：走路没有脚步声，用 CQC 勒住敌人时能回复体力。
COLD WAR(Volgin)：苏联士兵攻击时会犹豫。
SNAKE(The Boss)：适用于任何环境的迷彩。
SNEAKING：苏联军方开发的高级战斗服。
TUXEDO：参加礼仪的燕尾服，无特殊效果。

特殊迷彩获得方法

ANIMELS：Ocelot 战中将其满腹度打光后，在山洞开始场景的石头上可取得。
HORNET STRIPE：The Pain 战中将其满腹度打光后，会掉在死去的岩石上，需要从出口右边的小道尽头的岩石翻上去。
SPIDER：The Fear 战中将其满腹度打光就能取得。
MOSS：The End 将其 FREEZE 后从身上抖出来。
FIRE：The Fury 战中将其满腹度打光后，在入口处出现。
SPIRIT：The Sorrow 战中一直跟随 The Sorrow 走到河道尽头即可获得。
COLD WAR：Volgin 战中将其体力打光后即会掉出。
SNAKE：The Boss 战中将其体力打光后即会掉出。
SNEAKING：第二次进入武器研究所时在之前关 Raidenovich(就是长得像雷电的那个家伙)的柜子中取得。
TUXEDO：游戏通关一次之后即可获得。

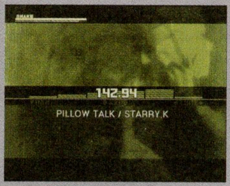
注：削减 BOSS 体力的方法是使用麻醉枪或者拳脚攻击。

隐藏频率一览

EASY/VERY EASY

140.01 salty catfish / 66 boys
140.52 rock me baby / 66 boys
141.24 sea breeze / sergei mantis
142.94 pillow talk / starry.k
144.06 jumpin´ johnny / chunk raspberry
147.08 surfing guitar / 66 boys
147.59 Sailor / Starry.K
149.53 don´t be afarid / rika muranaka

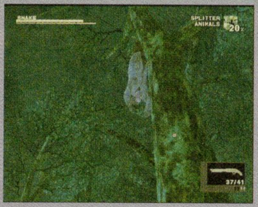




HARD

141.59 surfing guitar / 66 boys
143.83 rock me baby / 66 boys
144.25 pillow talk / starry.k
147.96 jumpin´ johnny / chunk raspberry
143.97 salior / starry.k
146.07 salty catfish / 66 boys
145.72 sea breeze / sergei mantis
144.63 don´t be afarid / rika muranaka

听一些音乐频道能回复体力。



Graniny Gorky Lab 研究所里有历代 MGS、ZOE 的相关杂志，还有小岛的照片。



在 Granin 的办公室外逗留一段时间可以听到他的梦话，其中有叫到“TANYA”。

游戏中的墙壁上常常会出现一些日本女优的招贴画，使用武器中的 BOOK 后也可以看到书上的女优，小岛真是恶趣味啊。



穿研究员衣服作一些研究员不会的动作会引起警卫的怀疑，但是研究员衣服对研究员无效。

SNAKE 也可启动墙上的警铃。



遇到无法进去的房间，只要拖着敌人就可以进去，尸体也可以，比如游戏后期武器工厂中的房间。

在人物画面用 L3 可以让人物旋转，转的时间长了人物会呕吐，如果吃坏肚子没有药的话可以通过这方法来治疗。

夜视仪和热视仪遇到爆炸和火焰会暂时留下痕迹。

THE FEAR 战中如果被 THE FEAR 射中过多的短箭，那么身上的短箭会一直保留到游戏结束。

THE END 战中先让他发现，然后用假死药可以引诱他近身。如果先将他身边的鹦鹉杀掉的话，会引得 THE END 发怒，从而很轻易的就能将其发现。

在 THE END 战中记录，然后过很久（也可以直接改 PS2 内置时钟的时间）再继续游戏。THE END 就会因衰老而死（100 多岁的老头趴在森林中不吃不喝，你觉得能趴多久？），还会追加一段特别的剧情。

THE FURY 战中墙上的红色水管可以打洞喷水。

THE FURY 战后的山上风很大，如果你对着风使用迷药手帕，风会把手帕吹到 SNAKE 脸上，然后 SNAKE 自己就会睡着。

在 EVA 给 SNAKE “未来食品”——即食面后呼叫 Paramedic。Paramedic 会非常详细地说明即食面的吃法和好处，并希望 SNAKE 带点回来给她吃。

METAL GEAR SOLID SNAKE EATER

三、MGS3 中的小秘密

每次的 MGS 中小岛都会留下各种各样的小秘密，玩家们在一次游戏中往往不能完全发现，现在就为大家一一披露吧。

用 FREEZE 威胁士兵可以套出解除这个地区警报或火力支援的 CODEC 频道。

敌人设下的陷阱也可用来对付敌人，而且不算杀人数，尽情地制造意外吧。

向敌人扔活蛇，会将敌人缠住。



闪光雷爆炸时背对爆炸方向可以加快视觉回复速度。

食物中 Russian Glowcap 这种蘑菇可以为身上的装备充电。



吊桥的绳子可以用匕首割断，当然割断之后自己也会有危险的。



游泳的时候被鳄鱼袭击是一击必杀，SNAKE 会被鳄鱼直接吞下。

被 THE BOSS 扔下桥后用 R1 向左观察会看到 The Sorrow 的尸骨。

树林中树密集的地方下雨后会起雾。

每个电网尽头都有一个电源箱，打掉电源箱后该电网就失效了。



在 Bolshaya Past Base 将停机坪上的直升机用 TNT 破坏掉。在打完 The End 之后的一些地区就不再出现直升机了，改成空中巡逻兵。

不少场景中的弹药库和粮食库都可以用 TNT 炸掉，炸掉后该区域的士兵行动会受到影响。炸掉弹药库后敌人的热兵器数量减少，炸掉粮食库后敌人的观察力降低。

Ocelot 战时把他的帽子打下来，他会第一时间去捡帽子。如果将树上的蜂窝打下来，他会被马蜂缠住一段时间。

Ocelot 战后的山洞开始很暗，后来会随着 SNAKE 的眼睛适应慢慢变亮。



对蝙蝠使用闪光弹就能将其搞定，要是在山洞的蝙蝠聚齐处扔一颗闪光弹的话……



提前干掉 The End 的方法：先在 Ponizovje West 拿到狙击枪，然后第一次到大门前见到 THE END 时就可以干掉他。要注意太过接近、打偏、动作慢了 THE END 都会逃走。干掉以后就不用打狙击战了，改为对 Ocelot 士兵的丛林野战，当然 THE END 的狙击麻醉枪和迷彩也拿不到了。



▲可怜的老爷爷在这里就被我们干掉了

研究所前有许多陷阱的地方抬头望会发现不少陷阱的受害者。

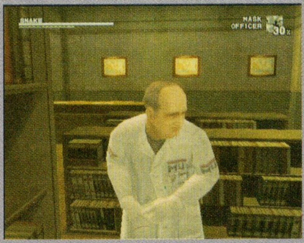
在工厂内跳上装有箱子的卡车然后装备箱子，会被送到其他地方。

穿上研究员衣服和MASK面具到Raidenovich面前会被……。Raidenovich的内裤上有个雷电标志，关进去的柜子门上还有RAIDEN照片。杀掉Raidenovich后在THE



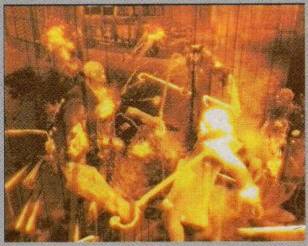
杀掉Raidenovich后在THE SORROW战中他的幽灵会跑出来裸奔。(笑……)

换上Raidenovich的服装可以在工厂里为所欲为，但是对狗无效，按△键为敬礼，如果对着研究员敬礼他们会受宠若惊地发抖。



▲吓的发抖的研究员

在牢房SAVE后，Paramedic会介绍一个恐怖电影。然后退出游戏再读取这个记录，就会玩一个比较血腥的小游戏。其实这只是SNAKE因为刚才的电影介绍做的一个噩梦而已。



逃出牢房的方法

1)入开门频率144.75逃跑。

2)取出THE BOSS打入体内的假死药，服用后Johnny会开门。

3)把Johnny给你的食物扔回去3次，就会有一段剧情，Johnny给你的全家福背后有开门频率，然后会给SNAKE麻醉喷雾器。麻醉Johnny后开门，是最安全的逃离方法。

4)在人物画面用摇动L3让SNAKE呕吐，Johnny看见后会将牢房门打开进来看。

被关起来之后在治疗的时候，会发现身上有THE BOSS打到腿上的假死胶囊和Ocelot埋在身上的追踪器。不把追踪器取出，在去瀑布的路上就会布满Ocelot部队的士兵，遇见EVA后有EVA为SNAKE取出追踪器的小剧情。(就是火光中的那段摔角剪影……)



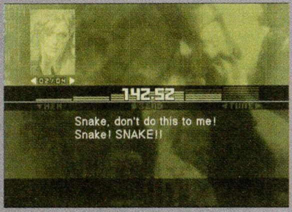
俩人还转起圈来了……汗

如果在逃出牢房时杀了Johnny，那么在之后的THE SORROW战时他也会出现，而且是捂着肚子快速跑过，原来幽灵也会闹肚子啊。

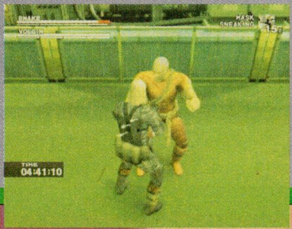
逃出牢房后Paramedic为Snake谈起电影《007》，Snake刚表示007都是夸张和不现实的时候，Major Zero来电对此表示抗议，并建议Snake把代号改成“0-0-Snake”。而Paramedic则会悄悄的告诉SNAKE原来Major Zero是《007》的忠实影迷。

THE SORROW战中出现的亡灵数量依SNAKE的杀人数而定，某些动物也会出现，出现的形态也是死前的样子。其中飞行员的亡灵代表轰下来的直升机。

THE SORROW战时呼叫其他人会说一些GAME OVER时说的话，而且此时会发现所有被收缴的装备都回来了，战后才发现也是幻觉。



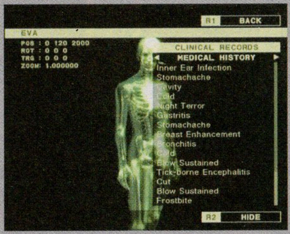
对付Volgin开始时戴上MASK脸部迷彩，此时Volgin不会先出手，不过发现了真相后就会暴跳如雷，然后开始疯狂攻击。



最后带EVA逃出森林时可以麻醉她之后再拖她出去，可以节约不少食物。



为EVA疗伤的时候可以看她的病历，会发现她作过隆胸手术，仔细观察还会发现伤口。



用CQC勒住EVA后她会说一些女人的秘密什么的。还会说出KONAMI公司的经典秘技“上上下下左右左右”。

THE BOSS战的场景中有3条白蛇，分别是SNAKE SOLID、SNAKE LIQUID和SNAKE SOLIDUS。

杀死THE BOSS后马嘶那段剧情按R1可以看到THE BOSS的灵魂和THE SORROW在一起。



最后和Ocelot选枪有4个结局

1——选左面的枪，对着Ocelot开枪。子弹是空的。

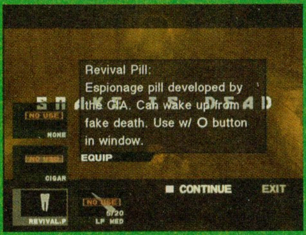
2——选右面的枪，子弹是空的。下次游戏开始就可以得到这把左轮。装备后在主观视角下摇动R3就会像Ocelot一样耍枪。不能FREEZE。

3——选左面的枪，不对着Ocelot开枪。子弹是真的。

4——选左面的枪，不开枪。

自杀后GAME OVER画面按L2键使用PILL就会复活，不过长时间不复活就真的死了。

SAVE后一段时间继续游戏的话，满腹度会回复，自动疗伤，食物也会变质(吃下去会坏肚子)。



左轮手枪的真正用途

可以进行跳弹攻击，子弹反弹后是自动跟踪，利用这个原理可以在看不到敌人的情况下将敌人全灭，而且不会被发现，也不用精确瞄准。基本上在门口乱射再进去发现全都是死尸，相当于全屏武器。对付OCELOT、THE FEAR、THE FURY这类会利用障碍物的BOSS简直轻而易举，绝对是MGS3最强的杀人武器。

METAL GEAR SOLID SNAKE EATER 四、光学迷彩获得方法

光学迷彩的两种获得方法

1:收集游戏中全部64只青蛙。2:未被发现完成游戏。

全64只青蛙功略

游戏中一共64只青蛙，所有区域都至少有一只，受到攻击就会叫，叫了就算收集成功。





青蛙往往都藏在很隐密的地方，必须细心观察

取得地点

Dremuchij South：
—中间的石头上，在滑坡的高处边缘往东看（第 2 次空降前）
—地图最西的左上角（第 2 次空降后）

Dremuchij Swampland：
—沼泽后面东面的山上（第 2 次空降前）
—沼泽西岸，北面的树根下（第 2 次空降后）

Dremuchij North：
—东北角草丛下方的树洞上（第 2 次空降前）
—爬到中央的树上后往西北的山上看（第 2 次空降后）

Dolinovodno：
—南岸的左桥柱子顶（第 2 次空降前）
—北岸的右桥柱子顶（第 2 次空降后）

Dremuchij East：
—地图中央西侧坡上有一个树墩，在这个树墩西面墙上的 2 个断木中。

Rassvet：
—楼梯下的墙洞里（第 2 次空降前）
—墙洞右面的罐子中间（第 2 次空降后）

Chyomij Prud：
—河北上岸处左面的树的树根处，在水下。

Bolshaya Past South：
—第 2 和第 3 层电网之间。东侧几棵长在一起的树根处。

Bolshaya Past Base：
—有三张床的房间里的椅子下面。

Bolshaya Past Crevice：
—和 Ocelot 战斗中，地图的东南角向南看。

Chyomaya Pschera Cave Branch：
—中间有个水井的地区岸上，拿 NVG 夜视仪的地点向南看。

Chyomaya Peschera Cave：
—头上最大的一个透光洞上。从一开始站的石头上可以看见。

Chyornaya Peschera Cave Entrance：
—埋有地雷的洞。在洞里向洞口上方看。

Ponizovje South：
—进入树林前西面的石头上。

Ponizovje West：
—西北角水下的管道里。

Ponizovje Warehouse Exterior：
—正面红色大门的左门柱上。

Ponizovje Warehouse：
—天花板上南数第 3 根横梁的东端。

Graniny Gorki South：
—北侧出口处的左面大树的树枝上。

Graniny Gorki Lab Exterior Outside Walls：
—过电网后西面的山上。

Graniny Gorki Lab Exterior Inside Walls：
—东南角屋子的窗户里。

Graniny Gorky Lab 1F：
—图书室门口 4 个柜子，最右面的柜子上。

Graniny Gorki Lab B1 East：
—最里面的一个牢房里。

Graniny Gorki Lab B1 West：
—有电视机的房间里，左边的架子上。

Svyatogernyj South：
—入口处的左上方。

Svyatogernyj West：
—在地图西侧有一段下坡路，就在坡顶的一段中空木头前面。

Svyatogernyj East：
—有双层床的房间的架子上。

Sokrevenno South：
—拿狙击枪的小房子后面的石头上，要从北面的高处才能打到。

Sokrevenno West：
—河流向地下的那个洞里。

Sokrovenno North：
—最南端的横向路当中有一节断木，这个断木西南方的树下。

Krasnogorje Tunnel：
—爬梯子前回头看，就在一个梁下。

Krasnogorje Mountain Base：
—地图西北角的岩石上方，出口拱门的左上。

Krasnogorje Mountainside：
—出口最右边的屋子上

Krasnogorje Mountaintop：
—地图东南角，只有高处才能看见。

Krasnogorje Mountaintop Behind Ruins：
—离自己近的一座信号发射塔中央高度。

Krasnogorje Mountaintop Ruins：
—有床的房间的搁架上。

—Groznyj Grad Underground Tunnel：
—地图北侧红色的门，门正前横向的红色水管上。

Groznyj Grad Northwest：
—北侧有一个铁丝网围起来的区域。区域里红色的门的门口。

Groznyj Grad Northeast：
—东北侧的食品仓库附近有个坑，坑里的铁栏杆里。

Groznyj Grad Southeast：
—走上有一本书的屋顶，就在屋顶的东南角。

Groznyj Grad Southwast：
—有 6 个格纳库中东排中间格纳库的门缝中。

Groznyj Grad Weapons Lab East Wing：
—二楼西北角房间北面的书架上。

Groznyj Grad Weapons Lab West Wing Corridor：
—进门向南看，会发现窗外有一根广播柱，就在柱顶。

Groznyj Grad Torture Room：
—守卫室的桌子下。从监狱外的一个士兵身上获得左轮子弹后再来。

Tikhogomyj：
—河流尽头横木下面。

Tikhogomyj Behind waterfall：
—最后爬梯子的屋子西南角上方的管子上。

Groznyj Grad Weapons Lab Main Wing：
—Shagohod 西边四台并排大型电脑中间。

Thunderbolt Battle #1：
—地图西南角高处。

Groznyj Grad：
—坦克停放处地图上有两个警戒塔，东边警戒塔的顶层探照灯处。

Groznyj Grad Runway South：
—摩托第一次停下，用 R1 观察正面左右各有一架起重机，就在左边的起重机上。

Groznyj Grad Runway #1：
—摩托车转弯后，在跑道左侧的第五个标志物上。

Groznyj Grad Runway #2：
—在跑道右侧的第四个标志物上。

Groznyj Grad Rail Bridge：
—大桥下面画面深处的拱梁上，站起来才看的见。

Thunderbolt Battle #2：
—地图西北角塔的基部屋顶东南角。

Groznyj Grad Rail Bridge：
—经过山洞后遇到的第二处敌人哨站有三个路障，在左边两个路障的中间地上。

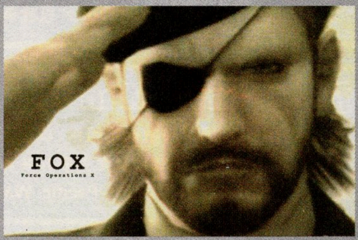
Lazorevo South：
—正前方右侧第三块大石下。

Lazorevo North：
—正前方左侧第一块大石上。

Zaozyorje South：
—地图西侧有独木桥，站在桥中间往东侧悬崖下面看。

Zaozyorje North：
—地图中央岔路口中间位置有一棵树，就在树的背后。

Rokovoj Bereg：
—一开始 SNAKE 站的地方右边的树顶部。

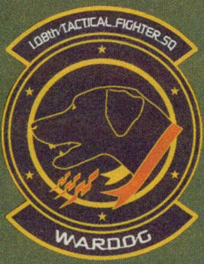


ACE COMBAT 5 THE UNSUNG WAR

解读王牌空战 5

剧情解析篇

战狗飞行队 Wardog



Wardog（战狗）就是玩家所在的飞行编队，自原队长巴特列特（Bartlent）坠海失踪以后，主人公便担任战狗的队长参加战斗。

战狗原本是 ODAF（欧西亚国防空军）第 108 战术航空团 Sand Island（沙岛）特遣队巴特列特大尉的直属飞行小队，在主人公担任队长之后，先后成功完成了掩护第 3 舰队出航和守卫 SSTO 发射轨道的任务。经过随军记者杰奈特（Genette）的报道，战狗小队开始渐渐闯出 "The Four Wings of Sand Island（沙岛四翼）"的名号。

战狗在欧西亚军最大的战绩是单队击沉正在北海补给的尤克军超弩级潜水艇 2 号舰"Hrimfaxi"，一举消除了多弹头战略导弹的威胁。此役之后，尤克军中开始将战狗队冠以令人敬畏的称号——"Demons from North Sea（北海的恶魔）"或"Demons of Razgriz"。

攻陷库尔伊库要塞是战狗作为欧西亚军最后的战斗，之后由于被 8492 部队陷害而发生了"The Four Wings of Sand Island 叛逃事件"，在航母 Kestrel 的掩护下，战狗佯装被击落而跟随航母 Kestrel 继续战斗。在官方的记录中，战狗队作为背叛者而被击坠。从此，这群在官方记录中被认定为死亡的"幽灵"小队开始活跃在战场的各个地方。

航母 Kestrel 发动了"Osean 总统救出作战"，之后战狗队成为了直接由总统领导的秘密战术队"Razgriz"并屡立奇功。Razgriz 队在欧西亚官兵中被称为"Aces of Razgriz"，并被认为就是以前的"The Four Wings of Sand Island"；而在尤克官兵之间则被冠以代表恐怖之名"Demons of Razgriz"；在以为已经将他们击落了的 8492 部队则被称为"Ghosts of Razgriz（幽灵）"。

至此，战狗队以 Razgriz 之名威震三军，成为传说中的不败飞行队。

环太平洋战争 Circum-Pacific War

即 ACE5 中所发生的那场战争，2010.09.27 开战，2010.12.31 终战，历时 95 天。表面上是欧西亚联邦和尤克联邦共和国之间的战争，实际上却是被"Gray Man"和两国主战派所挑起，对双方而言都不是正义的战争，民众甚至部分军人都对其意义表示怀疑。最后被另一场战争"The Unsung War"所终结。10 年后公开的内幕称之为"贝尔卡事变"。

北海的恶魔 Razgriz



"Demons from North Sea（来自北海的恶魔）"，别名"Demons of Razgriz"，在游戏中 Razgriz 是玩家所在飞行队的名称。Razgriz 出自北欧神话，是 21 名 Valkyria（女武神）之一，排行 15，象征"计划破坏者"。

在游戏读盘的时候，会出现两段英文，这两段英文实际就是关于 Razgriz 的传说：

Nothing Else Comes Close.

Amidst the eternal waves of time.From a ripple of change shall the storm rise.Out of the abyss peer the eyes of a demon.Behold the Razgriz,its wings of black sheath.

没有事情会如此相似。

时间洪流的轮回，从动荡的巨变中刮起了风暴，在深渊深处，恶魔的眼睛注视着远方。看，那就是破坏女神，翅膀上载着她那黑色的剑鞘。

The demon soars through dark skies.Fear and death trail its shadow beneath.Until men united wield a hallowed sabre.In final reckoning,the beast is slain.

As the demon sleep,man turns on man.His own blood and madness soon cover the earth.From the depths of despair awaken the Razgriz.Its raven wings ablaze in majestic light.

恶魔在黑色的天空上盘旋，她的影子就是恐惧与死亡。人们一起挥动了神圣的刀，恶魔终于在圣战之后消亡。

在恶魔沉睡后，人类依然是人类，但是即将充满大地的是人类自己的血与疯狂。破坏女神从绝望中被唤醒，在她报丧的翅膀上闪耀着庄严的火花。

在游戏的片头和片尾，同样还有这样一段英文：***"When history witnesses a great change,Razgriz reveals itself...first,as a dark demon.As a demon,it uses its power to rain death upon the land,and then it dies.However, after a period of slumber,Razgriz returns...This time as a great hero."***

当历史发生巨变后，Razgriz 露出了她的真实面貌……第一次，她化身为一个黑色恶魔。作为一个恶魔，她将死亡像雨般洒满了大地，然后它消亡了。在经历一段沉眠之后，Razgriz 回来了……这一次，她化身为了伟大的英雄。

这段话不仅和主角小队的经历相符，也代表了 ACE5 中战争的主题思想。没有绝对的正义和邪恶，一切都随着历史和立场而改变。开始的战狗队只是单纯的战争工具，被授予"Demons of Razgriz"、"Aces of Razgriz"这些响亮的称号，但是随着战狗的消亡，他们看清了这场战争的双方都是被人利用，也意识到传说中的 Razgriz 本身并没有善恶之分，只是希望用灾难来唤醒世人，用战争来结束战争。所以前战狗队蜕变为影子部队 Razgriz，作为战争的第 4 方破坏三方面计划，也符合"计划破坏者"头衔。最后单兵在 SOLG 大气层降下前将其解体，避免了一场甚于 15 年前的灾难。从而完成了传说：Razgriz 以英雄的姿态复活。

未颂的战争 The Unsung War

表面上是"对 SOLG 控制中心突击作战"的代号，实际上则暗喻 Razgriz 小队作为第四方势力，在整个环太平洋战争中所进行的不为人知的战斗。最后环太平洋战争以 Razgriz 小队击毁坠落的 SOLG 卫星为终结，也就是说，真正结束环太平洋战争的正是这场"未颂的战争"，这也符合了 Razgriz"以战争结束战争"的传说。

灰之男 Gray Man

原贝尔卡公国的秘密抵抗组织，以挑起世界争端，复兴贝尔卡公国为目的，在欧西亚联邦和尤克联邦共和国境内都有活动，是挑起这场环太平洋战争（Circum-Pacific War）的始作俑者。

辛法克斯 Scinfaxi（シンファクシ）、黎姆法克 Hrimfaxi（リムファクシ）

分别为尤克军超弩级潜水艇 1 号、2 号舰的舰名。拥有发射战略级多弹头弹道导弹的能力，并载有一定数量的武装 UAV。自称"Demons from North Sea 北海的恶魔"也就是"Demons of Razgriz"，在被主人公队击沉后，尤克军开始用这个名字来称呼主人公所在的飞行队。



Scinfaxi 和 Hrimfaxi 取自北欧神话，是两匹双胞神马的名字。Scinfaxi 是以光为鬃的骏马，每天早上拉着太阳奔驰过天空；Hrimfaxi 是以霜为鬃的骏马，每天晚上拉着夜幕奔驰过天空。

Scinfaxi 在进攻沙岛时被白鸟的战略激光击沉，Hrimfaxi 在北海补给时被战狗队击沉。

SOLG

15 年前贝尔卡(Belka)公国开发的外空间核武器计划“V2”的遗腹子，一颗装载大量战略级核弹头的无人空间站，其火力可以覆盖尤克、欧西亚的大半领土。但是还没来得及开发完成，贝尔卡就已战败。15 年后“Gray Man”将它开发完成，并作为向整个世界报复的最后兵器。在最后的战斗中，Razgriz 小队和巴特列特上尉驾驶飞机从两个方向同时突入地面控制中心，摧毁了控制系统。之后 SOLG 开始向地面坠落，Razgriz 小队成功拦截并将其解体。

I.G.

国际性军工企业，地处原贝尔卡南部，拥有出众的军事研发力量，是欧西亚联邦的主要军火供应商。由于欧西亚联邦实行裁军和平政策，I.G. 在暗中支持“Gray Man”的行动从中牟利。I.G.提供给欧西亚军的武器装备均不同程度存在着偷工减料的现象，这也间接导致了阿文中尉的阵亡。另外，I.G.还帮助“Gray Man”完成了 SOLG，而且游戏中的最强机体 FALKEN 的资料也是出 I.G.的实验室。

8492 部队

前贝尔卡公国的王牌飞行员们秘密集结并发展组成的飞行中队，实际上是“Gray Man”的正面战斗组织。8492 部队在游戏中是 Razgriz 小队最直接的对手——囚禁欧西亚联邦总统，之后将自己犯下的扫射尤克平民的罪行嫁祸给当时的战狗小队，并一手导演了“The Four Wings of Sand Island 叛逃事件”，被永濑称为“巴特列特大尉命运中的敌人”。8492 中队下属最强的战斗小队是“Ofnir”和“Grabacr”，这两个名字也是源于北欧神话，是 7 条不断噬咬世界树嫩枝的毒蛇的其中 2 条。

在游戏中，玩家曾先后多次与 8492 中队遭遇：

MISSION 8 希望之名的负担。玩家掩护运输机降落之后，随即前来接收运输机的就是 8492 部队，他们也是趁此机会将欧西亚总统俘获。

MISSION 18+ 8492。玩家第一次正面和 8492 部队交战是发生在成功攻陷库尔伊库要塞之后，由于是连续战斗，无法更换机体，相信大部分玩家都选择了撤离战场。其实如果之前做好准备的话，这里完全可以放手一搏，重创 8492 中队。不过由于剧情需要，在这一战不可能令 8492 全军覆没，在击坠 10 多驾敌机后，8492 部队便撤离战场，强制过关。

MISSION 19 决路。在高空追击玩家的飞行小队便是 8492 部队，不过在斯诺的掩护下，战狗队佯装被击坠与空母克斯特雷尔合流。

MISSION 23 RAZGRIZ 的亡灵。Razgriz 队在峡谷地带摧毁了贝尔卡公国基地后，遭遇了 8492 王牌小队之一的 OFNIR，并将其消灭。

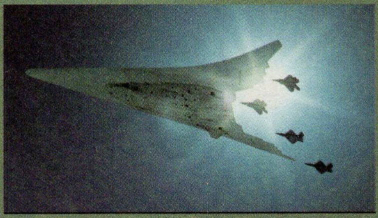
MISSION 25 破碎的心。友军到达机场之后，8492 另一支王牌小队 GRABACR 出现，依然被 Razgriz 队成功消灭。

MISSION 27+ 未颂的战争。在追击 SOLG 途中，Razgriz 队遇到了 8492 残余部队抵抗，不过很快便将他们消灭。

白鸟 ArkBird

欧西亚所属的近空间轨道巨型飞船，以 20 世纪 80 年代的 SDI(战略防卫构想)为主体，是欧西亚和尤克的国际宇宙开发计划中的一部分，由两国共同建造。2004 年投入使用，能利用同大气的摩擦维持飞行和变更方向，永不落地，并搭载有一定数量的 UAV（无人驾驶机），通过 SSTO(往返穿梭机)补给，是人类通往太空的中间站。Ark 是圣经中诺亚所乘方舟的名字，Bird 代表诺亚放飞的白鸽（洪水过后就是这只白鸽带来了和平的信息），因此 ArkBird 包含了人类寻求和平与发展的希望。

在尤克军超弩级潜水艇 Scinfaxi 发射的多弹头弹道导弹击沉了 2 艘欧西亚航母后，白鸟被势力强大的主战派投入战争。为了抗衡尤克军多弹头弹道导弹的威胁，通过 SSTO 运输装上了 TLS(战略激光系统)。后来补给品中被“Gray Man”的间谍混入爆炸物，使得白鸟动力系统受损，退出战线。并被“Gray Man”控制后装上了核武器，试图攻击地面城市。最后在改变路线时被 Razgriz 小队拦截并击落，坠毁于 Ceres Ocean（传说 Ceres 是一位降落地面并失去羽衣，无法回到天上的天女）。



ACE COMBAT 5 ACE COMBAT 5 ACE COMBAT 5

人物介绍补完版

尼古拉斯·A·安德森（ニコラス·A·アンダーセン）
Nicholas A Anderson



欧西亚国防海军·第三舰队克斯特雷尔号航空母舰舰长。老练而优秀，下属对其非常信任，是个深藏不露的人。正是由于他的领导，克斯特雷尔号成为弹道导弹下唯一的幸存航母并成为 Razgriz 的基地。对战争的意义有非常的见识，他假意迎合国内主战派，将 Wardog 队秘密营救，并且制定了救出殴西亚总统的作战计划。最后的“The Unsung War”作战中，在空母沉没前把 Razgriz 连同希望送上了天空。

马卡斯·斯诺（マーカス·スノー）
Marcus Snow



代号“SwordsMan(剑士)”，欧西亚国防海军·第 206 战术战斗飞行队的分队长，空母克斯特雷尔(ケストレル)号的舰载飞行队长，之后顶替阿文加入 Razgriz 队驾驶 3 号机。严于律己，爱国而且追求正义，先是为受弹道导弹威胁的 Wardog 小队提供应对方法。后在砂岛叛逃事件中帮助玩家诈死摆脱了 8492 的追踪。

阿兰·C·汉密尔顿（アレン·C·ハミルトン）
Allen C Hamilton



欧西亚国防空军第 596 部队所属上尉，砂岛基地副指挥。外表看起来很冷淡，给人以“孤独的精英”的感觉。实际上他是 8492 部队出身的飞行员，“Gray Man”在砂岛基地中的卧底。SOLG 基地一战，他驾驶 Mig1.44 尾随 Razgriz 进入隧道企图阻止，在最后一道门撞毁身亡。

阿尔贝特·杰奈特（アルベール·ジュネット）
Albert Genette



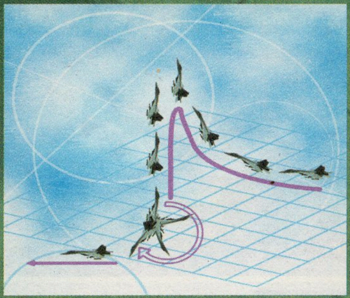
到砂岛取材的摄影师。曾经当过地方新闻社的记者，后来成为自由撰稿人，是 2010 年不明飞行物事件中的 3 名生还者之一。之后留在砂岛基地作随军记者，和队员一起经历了所有的事件，也是整个故事的叙述者。

高级技巧篇

机炮的使用技巧

机炮的使用在游戏中是非常重要的，因为在游戏中后期经常会面临导弹数量不足的情况，这时候弹药充足的机炮（HARD 难度以下弹数无限）可以替你节约大量的导弹，另外，在一次攻击时，可以同时用机炮和导弹攻击两个目标，达到事半功倍的效果。也许有的玩家会认为机炮的威力太小，其实不然，机炮每打中一次大约相当于单发导弹 1/3 的威力，连续命中后的杀伤力还是相当可观的。那么在什么情况下适合用机炮攻击呢？首选当然是地面目标，由于地面目标一般不会移动，或移动缓慢，用机炮比较好瞄准，特别是地面目标密集的区域，用机炮连续扫射可以造成带状范围的伤害。在用机炮射击时，一定要注意保持飞行姿态的平稳，建议使用 L2/R2 键微调瞄准镜，锁定目标之后略微减速进行连续射击。其次是大型空中目标，因为这些目标的移动速度和机动性较差，容易追尾并且锁定。比如大型运输机 C130、白鸟等，都是机炮攻击的好对象，追尾之后保持一定距离相对静止，接着就用机炮扫射吧！注意机炮的有效射程大约为 400，进入射程之后画面中央会出现一个原型的瞄准镜，对准目标开火即可。一般飞机的机炮都安装在机头处，弹道和瞄准镜基本重合，比较容易射击；但是 A10 的机炮安装在机腹部，弹道较其它飞机要低，在攻击的时候可能会给瞄准带来影响。

尾冲



尾冲机动同样是高难度非常规机动动作。尾冲的完成过程为：飞机以 800 公里时速拉起，迎角 80 度左右，甚至更大，发动机处于慢车，飞机爬高至一定程度后速度减到零，而后保持机头在上，机尾在下的姿势加速下落（由于看上去像是机尾在前飞行，因此叫做尾冲）。随后，飞机加力，机头下压恢复飞行姿态完成机动。

尾冲机动在实战中的作用是摆脱敌机或导弹的攻击。由于尾冲机动可使飞机在几秒钟内以极慢的速度移动，从而可以截断多普勒雷达的跟踪（多普勒雷达无法捕捉静态目标），使导弹失去目标。在游戏中，因为无法使飞机保持机头向上的姿态下坠（会强制判定为失速，变为机头向下坠落），所以也无法完成尾冲动作。

更正！！眼镜蛇机动

上期的文章中所提到的关于"眼镜蛇机动"的解释并不准确，在这里首先需要更正一下。眼镜蛇机动全名为"普加乔夫眼镜蛇机动"，是以最先完成该飞行动作的前苏联飞行员普加乔夫的名字而命名的。眼镜蛇机动的完成过程应该为：飞机在低空以 400~500 公里时速突然拉起，机头上仰，迅速变为垂直向上位置，并继续增大迎角至 110~120 度（迎角，指机头与地面的角度），飞机此时由于惯性仍保持平飞状态，看上去好像机尾在前飞行一样，飞机的速度在 3、4 秒内会急剧降低至 125 公里左右，然后快速平稳下俯恢复到正常平飞状态并很快增速，继续其他动作。



眼镜蛇机动最大的特点是整个过程几乎在一个水平面上完成，而上期给出的图示则是在游戏中作出的"类眼镜蛇机动"。因为游戏设定的关系，飞机无法完成空中紧急刹车和关闭发动机的动作，因此无法做到水平面拉起机头，这样也就无法完成完美的眼镜蛇机动。

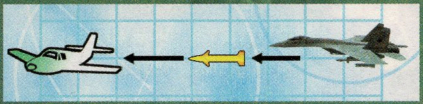
眼镜蛇机动在实战中的作用是摆脱追尾，因为作出眼镜蛇机动后，飞机的速度会瞬间降低，追尾的敌机会高速反超，机动动作完成之后，便可瞬间扭转形势，形成反追尾。在游戏中，类眼镜蛇机动也可以用来摆脱追尾，不过由于该动作不是在一个水平面完成，所以机动结束后需要重新调整飞行姿态并再次锁敌。

ACE COMBAT 5

空战的技巧

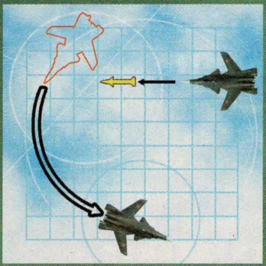
空战的唯一原则就是"追尾锁定"，因为只有在追尾锁定的情况下，才能确保发射的导弹拥有较高的命中率，甚至可以毫不夸张的说，《王牌空战》就是不断的追尾与反追尾的战斗。也许刚刚接触《王牌空战》系列的玩家会有这样的疑问：为什么我发射的导弹总是很难命中敌机呢？那是因为所选择的发射时机，角度不合适。下面就以图示具体说明正确的导弹发射时机。

平行高度追尾



这种情况是最容易命中敌机的情况。我方机体紧随敌机飞行，并跟随敌机改变飞行方向。此时进入导弹射程之后先后发射两枚导弹，一枚紧随，一枚准备拦截敌机回避的路线，如果对自己的机炮技术有信心，甚至可以拉近距离用机炮扫射。

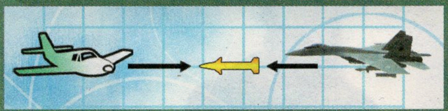
敌侧旋时攻击



这种情况是最典型的错误选择发射时机的例子，在这种情况下，普通导弹几乎没有机会命中。由于敌机正处于侧旋中，我方导弹发射时锁定的方位和发射后敌机的真实方位偏差很大，往往会超过导弹的自动追踪角度（一般来说应小于 90 度），导致失去目标。除了敌机侧旋的情况，敌机与我方机体飞行方向呈直角时，同样也很难命中。对于这种情况，应该先进行追尾，等方向一致以后再发射导弹。因此在锁定敌机的时候，不光要察看距离，还要注意雷达上显示的敌机运动方向，综合两者才能找到最佳的攻击时机。

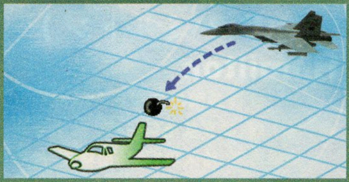
平行正面突击

在 NORMAL 难度以下，平行的正面突击也是非常容易命中敌机的。往往在这个时候敌机同时也在锁定你，因此会出现两机同时发射导弹的情况，我方发射导弹后立刻拉上或进行侧回旋即可轻松避开，敌机则会直接被我方导弹正面击中。不过这种情况需要注意三个例外情况：首先两机的距离不能太短，飞行速度不能太快。由于锁定和发射导弹都需要一定时间，如果距离比较短，或飞行速度太快的话，很容易出现导弹刚刚发射出去，就和敌机交错飞过的情况。其次，两机需要处于同一高度，如果两机高度相差过大，导弹的飞行距离会变长，很难击中敌机。最后，在攻击敌王牌战队或王牌机师时，很容易被躲过。因为正面飞来的导弹是最容易回避的，只要敌机 AI 比较高，就可以轻易回避，当然，那种敢死队类型的攻击不计算在内。



炸弹砸飞机！

用炸弹砸飞机？？听起来似乎是不可能的事情，但是在 ACE 的世界里，只要敢想，就能做到。据说最早的空战就是双方驾驶员在空中互扔砖头，相比这种壮举，用炸弹砸飞机实在是小儿科了。



一般来说，对地用特殊兵装的威力都比较大，只要能准确投中目标，就能造成巨大的伤害，而且"投弹"命中空中目标具有类似"直击"的效果。至于"投弹攻击"的技巧只有一点，追尾后保持相对静止，把目标想像成坦克进行攻击……这种战术在对大型空中目标时十分有效，比如对白鸟，对 SOLG，用投弹攻击比导弹攻击造成的伤害要大得多。不过如果想用这招来对付普通敌机，命中率基本上等同于地面上的人被陨石砸中的几率……

金手指

波斯王子 2

Game Shark 格式
必须码
948096B4 376612CC
体力无限
24D09668 3434D3B8
体力最大
24D01FEC 3234017D
24D21FCC 331E41CD
Sand Tanks 无限
24D09428 16B45378
Sand Tanks 最大
249133A8 B2B4556F
24813B8A 329E157D
Extras 全开
244F6BD6 CB0B0A03
244F6BD6 CB0B0A23
244F6BD6 CB0B0A13

龙珠 Z 武道会 3

Game Shark 格式
必须码
F4419622 77740416
体力不减
249815E8 2670D148
按下 L1+L2 无限金钱
D4001E37 BEF8CA42
24119A7E B7704BDA
快速升级
2503FEC6 DCE5CAEA
Attack 最大
2590B56C 9474C368
Guard 最大
2590B56C 9474C358
Arts 最大
2590B56C 9474C378
Ability 最大
2590B56C 9474C3C8
Com 最大
2590B56C 9474C3E8

勇者斗恶龙 8

Game Shark 格式
必须码
F4D0B62A 94F453FE
金钱数最大
24901428 36B4C5FC
战斗结束后主角等级最大
24D03268 34F0D3E8
244CEB2E D8371813
MP 不减少
1440B838 9C3411BA
1440B838 9CB4112A
1400BA38 9C34113A
1400B938 9C3411AA
道具图鉴(不完全)
44509128 50344158
FBB01169 14B073F8
怪兽图鉴(不完全)
4493F12A 10244348
04909529 36F4E52C
4493F12A 10244358
04D03529 3430E50C
必须码 2
F4519E3A 7374451E
注:以下的内容请用必须码 2
获得经验值 4096 倍
24D133E8 12B65C54
24D03378 12BC157C
24523608 187CC108
24DA760A 1475C128
24CA368E 9056C119
获得金钱 4096 倍
24D133E8 92B65CD4
24D03378 12BC15FC
24523608 187CC188
24DA760A 1475C1A8
24CA3688 1856C199
升级时上升能力×256
24D114AA 32B6CA14
245A1428 3ABDC336
24D13428 107C8100
24DA740A 1475C128
24D03C28 546CC118
升级时获得技能点×8
24D137AA B2B6D804
24C03F28 32BCD12C
24D8348E 9056C189
24DA740A 1475C1A8
245034A8 1074C199
特技习得等级限制解除
248117C8 DC34D7CD
战斗结束后道具获得率 10 倍
24C009FA 1A24157D
战斗结束后道具获得率 655 倍
244009F6 9B2C1C77
注:获得率太高就只能获得怪兽身上的第 2 种道具

高达对 Z 高达

Game Shark 格式
必须码
F490966A B434D52E
点数最大
24909128 36B447F8
1P 耐久力最大
250B7818 B865874E
1PBOST 最大
25D01938 3D748754
1P 主武器 999
250B7B18 B86595DE
25003B39 BC7495EE
25103329 3474D5FC
1P 辅助武器 999
250B7918 B865955E
25003939 BC74956E
25103129 3474D57C
收集点数最大
24D0A2A8 B6F0D73C
战果点数获得后最大
241083A8 16B4C70A

洛克人 X8

Game Shark 格式
必须码
F4509A3E 71FC4FDE
无限 Metal Chips
2444B37E DFB9CF2E
2444B37E DFB9CF1E
无限 Retry Chips
0450B068 96B0D59C
体力最大
2410B368 1E30C18E
24109168 1E30C10E
2410B168 1E30C38E
24509268 1E30D1CE
体力无限
2410B368 1E30C13E
24109368 1E30C1BE
2410B168 1E30C33E
24509268 1E30D17E
全武器
0440BB6E 9EB0E7AE
全关卡通过
1440B87F 9FB08736

波斯王子

龙珠Z武道会3

勇者斗恶龙8

高达对Z高达

洛克人

非主流 特别版

前几天宇夜受邀和《游戏日》的编辑一起去看"天下无贼"成都地区的首映，当时我这个风华正茂朴实无华的青年，万万没有想到这是个"陷阱"！

位列"游门八将"的 Fei 坐在我的身边，一边看电影，一边和我小声的讨论着电影笑场的桥段，当时的情景很让我很温暖，甚至连大笑都比平时更为卖力。你想呀，堂堂《游戏日》的编辑们，出来看场电影消遣一下还叫上了普通作者的我，好感动！

在口吃加弱智的劫匪范伟同志和娘娘腔的冯远征同志，带着蓝猫面具、手持散弹枪登场的那几秒钟内，Fei 转过头来用非同一般的语速说下了以下这番话：

"我们老大说，快年底了，编辑部比较忙，再加上几个栏目在调整。我们决定让你做这期'非主流'，一会电影看完了和我回编辑部加班。"

对于我来说，《天下无贼》的电影就是停止在这个时间段里。永远停在范伟同志口吃的说："IC 卡、IP 卡、IQ 卡，统统告诉我密码。""无中生有号"列车永远在奔驰着，而拔贼的斗争永远在继续，没有结果永远循环的无间地狱！

一直到电影结束，我都还处在失神状态中。隐约听到边上有情侣说，你看人家小伙子，看得多投入，眼含热泪耶；在和《游戏日》编辑退场时，隐约中看到走在身边的 Fei 向他们的老大 Dragon 点了点头，之后 Dragon 面无表情的转头继续前行；走在春熙路上，路过一个宵夜摊，隐约中听到有编辑问我"饿不饿呀？用不用吃点，免得通宵伤了身子"云云；出租车上，众编辑大声笑谈着电影中的情节和可能成为流传经典的桥段……到了编辑部，一眼看到那早已准备好的设备和桌椅，我才真感觉到我被"黑"了。

坐定三分钟，我缓过神来。心想既来之则安之，不就是一个"非主流"栏目吗？于是乎心中热血沸腾。站起来，脱下大衣，撸起袖子准备大干一场！

其实准备"上岗"以前应该和编辑们招呼一下，毕竟这几天就是一家人了吗！我想到了带蓝猫面具的劫匪，"对了，范伟他们打劫的时候都带着是蓝猫得面具呢！"编辑部空荡荡的回应着我的声音，众编辑和美编都在继续工作，好像我的声音不能在这个时空中传播一样。只有主编 Dragon 从笔记本电脑后抬头看了我一眼，看得我打了一个冷战。

我面对只有键盘敲击声和低声窃语的编辑部，坐下打开电脑，习惯性的登陆了 QQ。里面一条消息闪出，赫然是"非主流"栏目的本期工作大纲和工作流程表，洋洋几百字，细致到小时的划分，这决不是几分钟能确定的。看了看时间，这个消息是在电影开演前四十分钟发出来的……

QQ 上一个朋友闪动，他问我《天下无贼》讲得是什么，好不好看？我深吸了一口气，手指力度十足的敲下了四个字加四个感叹号：

一帮贼人!!!!

主持人：雀翎

弹指十年

机种：PS2

发售日：12 月 30 日



如果是复古版本，就更加有收藏价值了。

纪念"格斗之王"系列诞生十周年，今年 12 月 30 日将发售重新制作的 PS2 版本《格斗之王'94》！这则消息让我浑身一颤，都十年了？!

十年前 SNK 还是那么的意气风发，"龙虎之拳"、"饿狼传说"、"世界英雄"三大系列对抗卡普空(CAPCOM 公司)的"街头霸王"，在 1994 年还推出了这款风靡我国近十年的"格斗之王"系列。当初在街机厅疯狂享受每年一款"格斗之王"时，谁曾想 SNK 公司差点成为历史？！我们看到世嘉 MD 和超级任天堂的画面时还唏嘘不已，惊为天人呢。现如今 PS2、Xbox、Ngc 上但凡画面差一点的游戏，都少有人问津……十年看似漫长而已。

十年，弹指一挥间；十年，刹那芳华；十年，白驹过隙。

相信有近乎十年游戏年龄的玩家看到这款"格斗之王'94"都会有如此的想法，不是我们审美疲劳了，而是游戏发展太快，让我们目不暇接。

到时候把这款游戏买下来吧。用元旦的一天假期，邀上十年前的玩友，沏上茶，在茶杯上方的氤氲的雾气中，畅谈当年的趣事……就把这款游戏放出来，当做背景音乐吧，谁让现如今的商业社会使得 SNK 必须重新制作画面才敢上市呢？弄得我们都没法彻底的重返十年以前！

郁闷呀~



人物选择画面中可看到，本作的 BOSS 是直接可选的。



当年绝对做不出这种背景水平，但现如今又没有了当年的感觉。

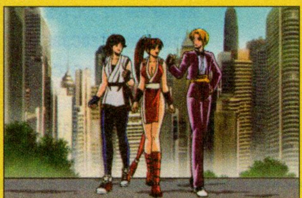
人说，转瞬红颜老……但不知火 舞大姑青春依旧。





特瑞·博加德，在没有八神的场合，这就是第二主角。

女性格斗队一直是 KOF 中最为亮丽的一道风景线。

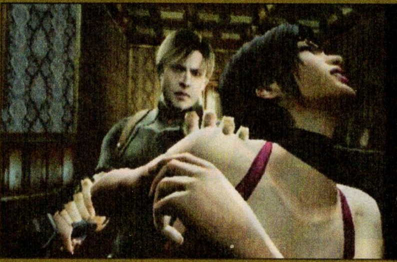




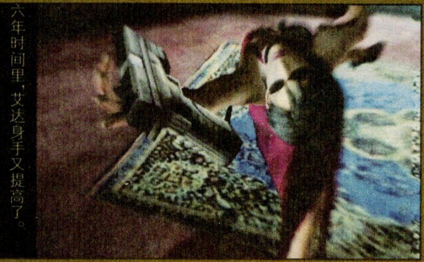
永远的高中生，永远的男主人公，KOF 的形象代表。


时隔六年，艾达依然是间谍身份。


利昂不是当年小警察，身手了得。


利昂的出手竟然毫不留情。


配上这个眼镜，确实看起来眼生。


六年时间里，艾达身手又提高了。


艾达动作有点黑客帝国的风采。


六年后，利昂终于能够拿下艾达了。


六年之后，两人终于再次相会，历史性的镜头。

六年时间不会腐蚀艾达的容颜，这就是所谓游戏的特殊魅力吧！

机种：NGC
发售日：2005年1月27日
机种：PS2/XBOX
发售日：2005年冬

就要最完美的结局

时间追溯到深秋，我到编辑部商量一下约稿的事情，顺带！注意，最后校稿的编辑请注意了，是"顺带"来要一下上个月的稿费，我写稿子是因为我热爱游戏，而不是为了养家糊口，你们看我多有觉悟！

一进门就看到所有人都围着一台电脑，在前面嘀嘀咕咕的。走上前去一看，我的上帝！是新的《生化危机4》的预告片正在播放！正在兴奋中，画面内一个红衣女性破窗而入，熟悉的身段、熟悉的红色服装、熟悉的体香（哎呀！番茄~打在脸上）……虽然镜头里面故意没有表现出女性角色的头部……"艾达·王，就是艾达！！"我高声大叫，欢呼雀跃。

《生化危机2》，史上最畅销的"生化"系列作品，其中男主人公利昂（Leon）在浣熊镇中遇到了正在潜入调查的女间谍艾达·王（Ada·Wang）。两人曾有一段感天动地的感情瓜葛。（编者按：此处观点只代表作者本人，不代表本编辑部，本编辑部认为那段感情算不上感天动地。）利昂做为四代男主人公，自然要一个匹配的女主人公，这是《生化危机》系列的常识。做为"生化危机"系列的爱好者，我对于艾达的出现可以说极度期待，于是乎我在第一时间得到确认消息后，向主编申请做这个内容。

胖胖的Dragon没有表情的看看很兴奋的我，然后没有表情的说："可以。"奇怪了？他可也是"生化危机"的爱好者，怎么会对这样的爆炸性新闻毫无感觉呢？……可能是他岁数大了，菩提本无树，明镜亦非台了吧。不过Dragon也是同道，自然要在动笔以前先和他沟通一下，于是就有了下边这篇访谈，同时也造就了本文的标题——

雀翎：老龙呀，你好像对艾达的出现不很兴奋？

Dragon：也不是，我很喜欢这个角色。可以说，我继希望她再登场，同时又不希望她再出场。

雀翎：这个到要问一下了，我不是很明白你的意思。

Dragon："生化危机"系列一贯有一个定式，就是……可以说是缺陷美吧。

雀翎：不懂！你不会是最近工作压力大，见不得幸福美满的结局了吧？

…………此处斗殴删除…………

Dragon：我问你，这个系列中你认为男性主角中，谁长得够帅气？

雀翎：自然是斯迪文（Steve，生化危机 维罗尼卡的男主人公之一）。

Dragon：死了吧？！

雀翎：这……确实是死了，而且他和克莱尔的那段剧情还很伤感。

Dragon：最帅的斯迪文死了，而且还弄得克莱尔很伤感。那么你认为这系列"第二帅"的利昂会怎么样？

雀翎：这……这种理论说不过去吧??

Dragon：还没感觉出来吗？我们从"生化危机 零"开始。女主人公瑞贝卡和男主人公比利之后怎么样了？

雀翎：这个……反正没在一起。

Dragon：那就算今后要交待，一代的两个主人公儿都怎么样了？

雀翎：克里斯一直没有女友，吉儿在三代结尾是卡洛斯·奥利维拉。

Dragon：对呀，瑞贝卡和吉儿，在设定中都不是克里斯的女友。吉儿虽然有了男朋友，但是卡洛斯是南美雇佣兵，而且有案底（曾在伞公司特种部队工作），还比吉儿要矮一头……所以说，吉儿只是在那个阶段需要有这么一个慰藉的人，是谁无所谓……

雀翎：等等！！谁说卡洛斯比吉儿还要矮？你简直是信口开河，这都是你的胡思乱想。你看，我这有资料，你看身高……你看，果然卡洛斯比吉儿矮！

Dragon：维罗尼卡不用多说了吧。

雀翎：……恩，是的，斯迪文和克莱尔的一场大悲剧，这样可以赚取眼泪。

Dragon：对，任何主人公都没有真正幸福的，且男性很帅的话，更是危险。

雀翎：我还是觉得太牵强附会了。

Dragon：那就来看看。（说着他把网络上MSN的签名改为了：'生化4，艾达·王登场确认！'）你看到没有。这才十多分钟，有四个人都说，这次利昂或者艾达肯定有一个危险了。

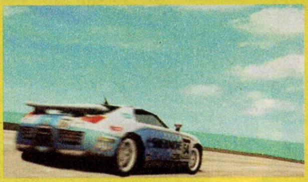
雀翎：老大，你们这个年代的人是不是都有妄想症呀??

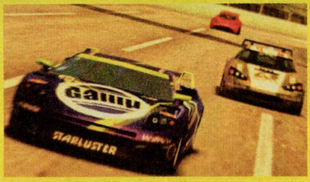
我不认同Dragon的说法！我们打了一个赌，赌注是一顿"三两刀削面"。我希望我能赢！

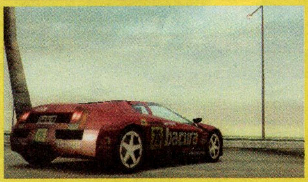
我衷心的盼望利昂和艾达能拥有一个完美的结尾，就算是阴谋还远未终结，最起码也应该让有情人终成眷属了。毕竟，利昂和艾达，和我们这些玩家已经为此苦等了6年时间。6年，我一个原来玩游戏的朋友他的孩子都快上学了。

2005年1月，我就要一个最完美的结局！

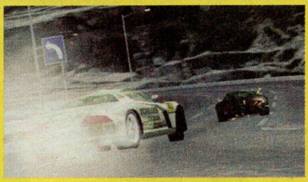














山脊赛车

三秒钟的快感

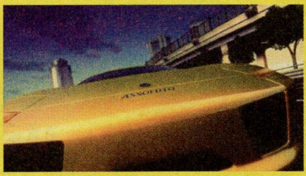
RIDGE RACERS

这是欧美人对抚养孩子种种辛苦的写照。佛说，一法通万法通。其实在游戏领域，何尝不存在这种写照呢？“山脊赛车”对于我来说，就是这种感觉……但最好是永濑丽子版本的。

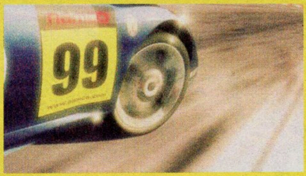
想当初对赛车游戏并不感冒，但一次在游戏店无意识的看到了一段《山脊赛车 4》的 CG 动画，当时就惊呆在那里了！神仙妹妹永濑丽子（请诸位金迷饶恕我）在隧道口手提高跟鞋拦车那一段，至今都在我脑海中萦绕，每一个分镜头都记忆犹新。从此以后，我对南梦宫（NAMCO 公司）的“山脊赛车”系列极为痴迷，以至于到后来“深水 蓝”换下我的永濑妹妹后，我仍投入其中，每作必完美通关否则决不姑息，直至 2 年前才有所减弱。这种痴迷程度，现在觉得都有些无法理解，回想起来可能那时潜意识认为，只有拥有如此车技，才能有机会获得永濑妹妹的青睐吧~~

既然起点就不那么正常，我对“山脊赛车”的痴迷也就广域一些。到目前为止，手头有除了最新的《山脊赛车 革命》以外的所有原版（革命这一作我不喜欢，那个‘王牌空战’的人设效果，出现在山脊赛车里面确实不合适，再加上生搬硬套的王牌空战情节推进模式），而且不是之后推出的 THE BEST 版本（就是游戏热卖以后推出的廉价版本）；每年的“山脊赛车”系列日本原厂挂历；各种永濑妹妹的电脑壁纸等等。说到这里，大家一定清楚了，我要说的是，这又将是我的一款收集品——PSP 版本的“山脊赛车”！

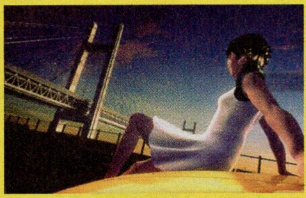
这是一款集大成的“山脊赛车”，拥有各代著名赛道；已经消亡的甩尾系统（‘头文字 D’称之为漂浮）；新加入的氮气加速系统；当然还有永濑妹妹！！感谢南梦宫，在这个时代又重新把“山脊赛车”和永濑妹妹带了回来。

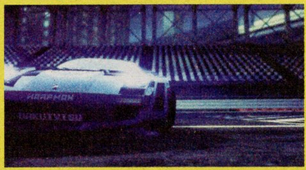


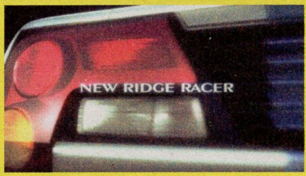




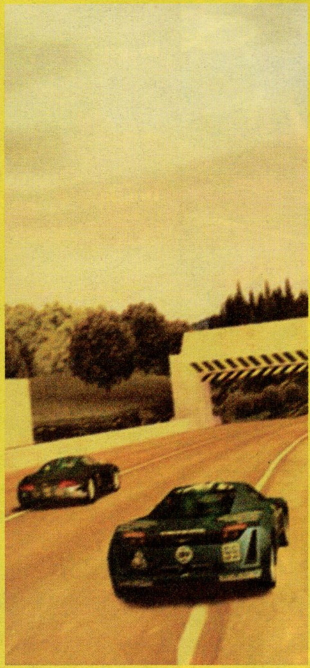










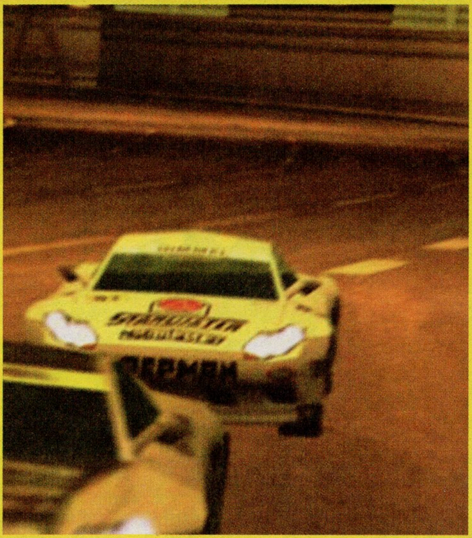


机种：PSP
厂商：NAMCO
发售日：发售中

山脊赛车









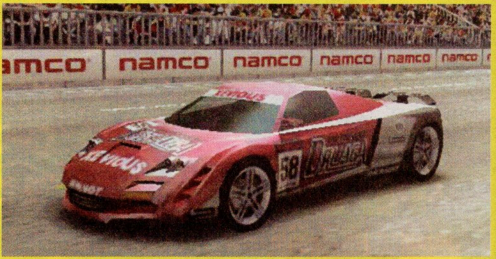
姓名	永濑丽子
英文名	Reiko Nagase
出生年月日	1975年2月14日
星座	水瓶座
出生地	日本东京
身高	165cm
体重	48kg
血型	A型
三围	85/58/86
擅长	弹吉他、游泳
兴趣	驾驶、出海、做蛋奶酥
喜欢的食物	浓肉菜汤、梨
喜欢的游戏	最终幻想、吃豆

一辈子的负担

RIDGE RACERS

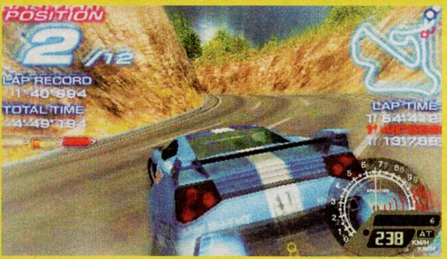


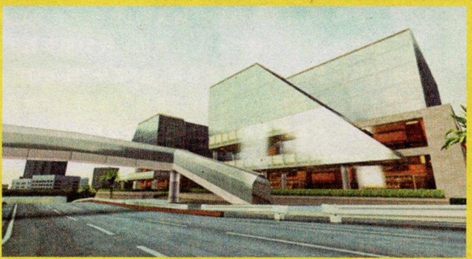
















新系统——氮气加速系统，这其实并不算是新的设定了。那么这里提问一下，这种加速系统在什么作品最先里面出现过？对赛车游戏有绝对自信的朋友，请在调查表中回答一下噢。为了配合这种系统，游戏中一旦进行加速，整体画面会呈现雾化和虚化的效果。

独特的甩尾系统，是我认为除了永濑妹妹之外“山脊赛车”系列最值得夸耀的特点！如果没有接触过PS时代“山脊赛车”的新玩家，你想模仿现实赛车的过弯道，那么在“山脊赛车”的比赛中你必定位列最后一名，说不定还要忍受被前列选手套圈的可能。

请记住，这不是现实世界，这是“永濑时代”！请允许我用这个称呼，在永濑时代中，我们随时可以用前轮做轴，在近300公里的时速中通过近180度的弯道，甚至做到280公里时速中近乎原地的360度转身！在永濑时代中，赛道就是我们的天空，在那里自由驰骋已经不是问题，问题只是你想怎么去飞翔！在新永濑时代中，我们可以随时通过新的氮气加速系统，使得普通赛车达到“黑、白天使”的级别！想当初要想获得这两辆极品赛车，可都是要苦练数十天才能达成的目标，记得那时“黑天使”和“白天使”会等在起点处，让我们跑完整整一圈以后再启动！写到这里，一股挑战极限的战意再次蒸腾起来，我迫不及待的想再次冲进梦中，那只属于永濑时代的梦！

如果说当初那三秒钟的快感让我不得不背负一辈子对“山脊赛车”的“忠诚”，我义无反顾！来吧，PSP版的山脊赛车！



恩，说实话，我觉得这张图应该可以成为我们那个月的封面。

存在即是合理

机种：PSP
厂商：IDEA FACTORY
发售日：2005年2月24



《新天魔界》在PSP主机上的新作，呵呵，感觉很不错，有家用主机的感觉，明年2月24日别忘了买一个玩玩看。现在大家先过过眼瘾吧。

实际《新天魔界》不是这款游戏的主标题，那么这个系列应该是什么呢？这块有个小知识——当初PS时代，为了在PS上有一个和世嘉出品在SS上的“百人对百人”《龙之力量》系列对抗，IDEA FACTORY公司为PS制作了一款展示机能的“千人对千人”《鬼混力量》系列，这在当时的主机对抗中确实是一个噱头，不过说实话这个系列在当初的主机上还显得有些低幼，所以在PS上推出3作以后，该系列随着PS2的登场而蜕变，成为了“混沌时代”系列。这个新系列的名字虽然改变了，但是重要人物依然继承下来。这“新天魔界”实际上是“混沌时代”系列的第四作的副标题而已。

说实话，现在说“混沌时代”肯定有不少人不知道是什么游戏，反而说《新天魔界》的话，肯定有不少人说“知道！就是那个呀！~”你别说，这还不光是中国，不信你看，游戏标题都尽最大限度体现“新天魔界”这四个字。



绚丽的攻击魔法一直是本系列的买点。



特技和魔法是造成大伤害的最佳选择。



全体攻击魔法，依然是很恐怖的杀伤手段。



大蛇丸
拥有“皇龙”之力的极东之国君主。

罗塞
半人族半魔族，拥有魔王血统的女性。

希罗
大魔王杰尼斯与人类女子玛利亚所生的女儿，系列的代表角色。



希望可以增加阵型的概念进来。

马里奥爷爷

机种：NDS
厂商：任天堂
发售日：发售中



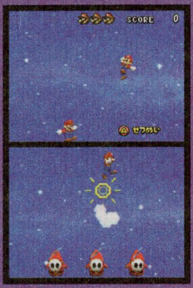
这还真不是危言耸听，再过几年下去，新玩家看到马里奥就不能像我们一样叫叔叔了，从辈分来讲就要是爷爷。

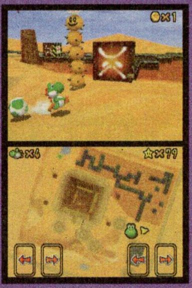
前几天去一个朋友家玩，这人是当初我们SFC时代众玩友的一个，当初他就已经二十多岁了，对游戏的热衷和痴迷真是超出了想像，我们一贯称之为“冯哥”。冯哥在PS诞生的那年结婚了，当初还戏称说要我们送他PS做为结婚礼物?！现如今“小冯”都已经6岁了，我们去冯哥家玩的时候，小冯正在专心致志的玩“马里奥64”。大家嘀咕着，冯哥太过分了，自己把着次世代主机，让儿子玩N64?有人却说，冯哥那是逐步培养，4岁那年是FC红白机、5岁是SFC超级任天堂、6岁这才是N64……冯哥的解释很让人吃惊，冯哥说这个游戏是孩子自己挑出来要玩的，并不是自己的主意。咳咳……这老任还真是有魅力呀！

走以前，冯哥又和我们开玩笑的说，今年春节过来玩，我们这些已经有几年固定收入的老友，应该合伙送一个礼物了。我们相互看了看，还是送小冯一个NDS掌机和这款马里奥游戏吧。想想也是，这“老任”每次打江山都靠“老马”冲锋陷阵，啥时候我们能够看到有新的作品替代“老马”，那“老任”就要变“小任”喽！不过这拨，还得看“老马”的！大家看看吧，这就是NDS掌机上的“马里奥”，过几个月我们就要把这传宗接代的宝物，正式交给下一代玩家喽。





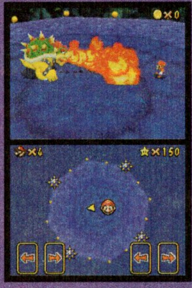






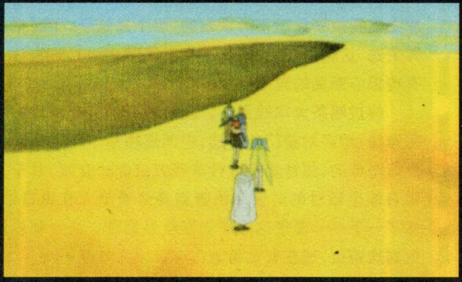




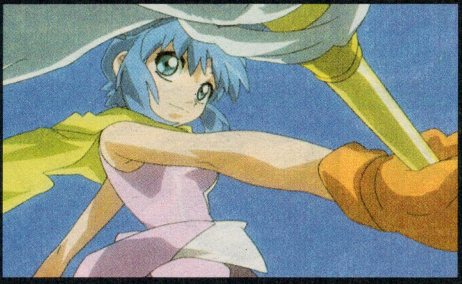
















羊头和狗肉

一直都流传有一个说法,“挂羊头卖狗肉”。

我自打懂事起,就认为这不是一件坏事。您想想,现在狗肉什么价,羊肉就算是羊头才什么价?这几天冷了,天天听收音机里有听众打电话问那里可以吃得到“巴适”的狗肉(巴适,成都话,大意是合适,舒服的意思),结果主持人这时候最没面子,因为满成都找不到一家好的狗肉馆子!看着大街上遍地的“新添羊肉汤”,你说挂羊头卖狗肉,怎么不是一件可比开粥场还好的事情呢?!

虽然我一直久居蜀中,至今没有离开过成都平原,有可能管中窥豹,不过我现在面对的有来自全国各地的《游戏日》编辑和美编,在我的一再询问下,他们都说,在他们那里也确实狗肉比羊肉贵!

好了,搞定挂羊头卖狗肉是件大快人心的好事情以后,我们来进入这篇文章(编者按:雀翎在这里偷换概念,当初他只是询问了一下我们各地大概的各种畜类肉价,并没有提出不理解‘挂羊头卖狗肉’的意思,特此说明)。这里拿出来说事的一个“羊头”就是《永恒传说》。这是南梦宫(NAMCO 公司)最著名的 RPG“传说”系列的第三作,当初在 PS 时代末期,曾经取得了此系列最辉煌的销量。我们都知道南梦宫公司这些年经济有些困难,当网络游戏成为一个新的利润增长点,南梦宫也坐不住了,拿出了系列最畅销的一作出来,这就是我们现在看到的狗肉——《永恒传说 online》。

如果说在日本,这可能就是就是一个充分利用“传说”系列“粉丝”(Fans)的网络游戏,顶到头当初几十万销量中,也就只有几万人回来玩玩,在当初男女主人公家乡的亭子中谈谈情,在岩浆肆溢的火之精灵洞窟跳跳舞而已。要是能够拿到我国来的话,只要能换换宣传手法,以如此漂亮的画面和可爱的人设,弄个同时在线十万人不成问题的。千万不要提什么“传说”系列作品,就一味抱着可爱、漂亮说事就行。

看看现在我们领先的几个网络游戏,无一不是 3D 的,但是效果和画面确实不怎样,借用一句名言:2D 才是那王道呀!!

其实看到这个游戏就想到了这个标题,这个游戏在日本就是“挂羊头卖狗肉”的原理,如果放在中国买,就是我解释的“挂羊头卖狗肉”了。



这种战斗模式估计对网络速度要求非常高。



这就是网络游戏最常见的画面之一。



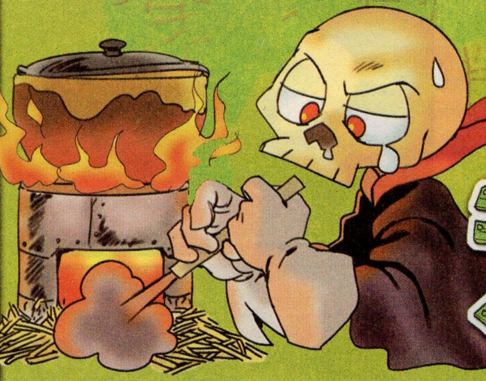
救助同伴的方法十分独特,要把同伴背回教会。



在这里聊天,对于传说的粉丝来说是再爽不过的事情了。



不知道还会不会像原作那样,边走边随时扣除体力。



才语游言

fuxf@cbigroup.com

如果说万物皆有灵的话，相信那块 40G 硬盘的怨灵至今还在 fei 身边围绕，尽管同为死灵系，但 fei 对这同胞是一点好感也起不来的。

就在早上，刚换了新机器的 fei 准备再插一块电视卡以保持和 PS2 之间的良好协作关系，但安装什么程序什么驱动都是一路报错到底，连编辑部御用机械师星辰最后看着满屏幕写着“安装出错”大字的提示窗口也郁闷起来，思考了一会，星辰眼里寒光一闪：“没救了，重装吧。”

“啊？又重装？”fei 绝望的问，“这块硬盘前天才装上耶！”

“谁知道你撞什么邪了……”DRAGON 在一边抱着个茶杯哼哼，“本命年，本命年，嗯嗯。本来说这次借着换硬盘的机会把你的设备都换成全新的，现在看嘛——还是等春节过了再说吧！”

“哈哈哈，来来来，重装重装！”星辰在那边兴奋起来，迫不及待的输入了 FORMAT 指令，fei 呆了一下，惨叫起来：“等一下，我资料还没备份！”“得了吧备个什么份啊，根本连操作界面都进不去，不豪快的格式化还等什么？”……

“我记得吧，我上次本命年，哎哟喂，那叫一个惨咧……”在无聊的等待重装过程中，DRAGON 开始回忆自己“当年”还是 24 岁的时候，“最后几个月简直就是跟逃亡一样，天天数离春节还有多久，啧啧！”

“哎，你掉钱包也是那年吧？”另一人接口。

“没错，一个月的工资，买了一张游戏就没了，还带着手机一起！”

“很衰哦？”

“不是衰字能形容的了，怕什么来什么，啥麻烦事都搅一堆儿！”

“呃，老大，别说了，我已经很有心理压力了……”fei 一边翻白眼一边求饶，然后突然想起什么，“哎，听说成都的文殊院很灵？明天周末，我去烧香看看，顺便求个签什么的……”

“就怕抽到个下下签喔……”短笛怪笑。

“下下签算什么？”一直闷头打 DQ8 的牛蛙也插了进来，“上次 monkeyking 买了个山羊头的铜像，说放家里当邪神供着，结果 fei 偷偷跑去上香许愿要女朋友——你们猜怎么着，香直接断掉了……”

“噗！”DRAGON 刚喝的一口茶终于喷了出来，接着是全员的狂笑：“对，搞不好他进文殊院一磕头，菩萨的塑像就掉了块泥下来……”

“不，是旁边和尚敲木鱼的槌断了。”

“错，菩萨直接转过身去。”

“说不定他一下车，还没进门，就有个老太太扯断了佛珠，大喝一声‘劫数’，就杀过来呢！”

“也有可能是住持直接在门口就把他拦下来。”

“对，‘施主请留步，本寺佛缘尚浅，帮不得也留不得施主，请施主另寻高处’，然后后面的大门关上……”

“难道不是跪下一片僧人，哀求说‘本院数百年香火存续不易，还望施主高抬贵手’那样吗？”

“他要硬闯呢？”

“住持定会面露凛然之色，结一个金刚法印，口吐鲜血，瞋目大喝‘既如此，老衲拼却这百年修为，也要将施主拦下！’啊！”

“……要是没拦住呢？”

“才没可能，要他真的妖孽到那地步，就应该是方丈长叹一声‘罢罢罢——护院武僧何在’了！”

“然后一群武僧提着哨棒冲出来？”

“不对，是十八铜人提着折凳出来……”

“是方丈提着降魔杵出来……”

“其实方丈事先召集了四川地区的伏魔高手呀！”

“说时迟那时快，只听周围大喝‘朗朗乾坤，昭昭日月，浩然天地，正气长存’，只见青城、峨眉、蜀山、天下会、唐门……呃，那个……青羊宫、宝光寺、武候祠、杜甫草堂、九寨沟、乐山大佛、都江堰、西岭雪山、宜宾竹海、酆都鬼城（以下省略四川风景名胜若干，没有提名的请等待下次）等诸家正道精英齐齐现身，可谓释儒道强强联手，定然会将这千年天魔轰至渣呀！”

“只见天边又飞来一朵五彩祥云，上面佛号响亮光彩四溢，一道金光就正正照了下来……”

“咳……”fei 打断道，“我说，你们这是策划着写玄幻小说呢？”

“在策划你华丽的归宿啊。”

“我不过是要去上个香而已……”

“就怕你这是最后一柱香。”

“靠！……说起来，文殊院怎么走？”fei 猛然想起这个问题，“我没去过。你们谁知道？”

“知道也不会告诉你的，不然成都就少个名胜了。”某成都美编笑答。

“还问什么，直接上街伸手拦个车呗，”DRAGON 说，“只要路上没出事就能到了！”

“好吧，到时碰运气……”fei 耸耸肩，转头一看自己的屏幕，“老大，这重装还是不行啊……”

“啥？”星辰过来一看就跳起来了，“重装也可以蓝屏？你都干了什么？”

“fei，听着，明天从文殊院回来以前不许你说话！”DRAGON 大声嚷嚷。

说实话文殊院还是挺大挺热闹的，估计是因为周六的关系，fei 一进山门看到的……是起码上千人在那里热闹哄哄的喝茶聊天嗑瓜子打牌，旁边喇叭里在唱经文，真的是非常壮观。里面还有卖什么佛珠玉佩的商店，想来在这种地方的会比较灵？但看着这些明显从外地运来连封条都没开的纪念品，加上售货员聊天时不时冒出的“那个瓜娃子，下次把他弄安逸”这种对白（大家看不懂就算了……），实在让人有些担心商品的灵验程度……

绕过喝茶大军往里走，发现寺庙的大部分地方都在修缮，游客就在门外转悠，中间还掺杂了两三个黄头发蓝眼珠的，估计是要进行东西方信仰的交流。从千手观音那个殿过的时候突然听到身边两个人在说日语，惊了一下——要说这心理因素就是奇怪，之前都没注意到这两位，现在怎么看怎么有日本人特征……

“少废话，说重点说重点。”DRAGON 打断道，“谁要听你的文殊院游记？说吧，去拜菩萨的时候有没有牌匾掉下来砸你？”

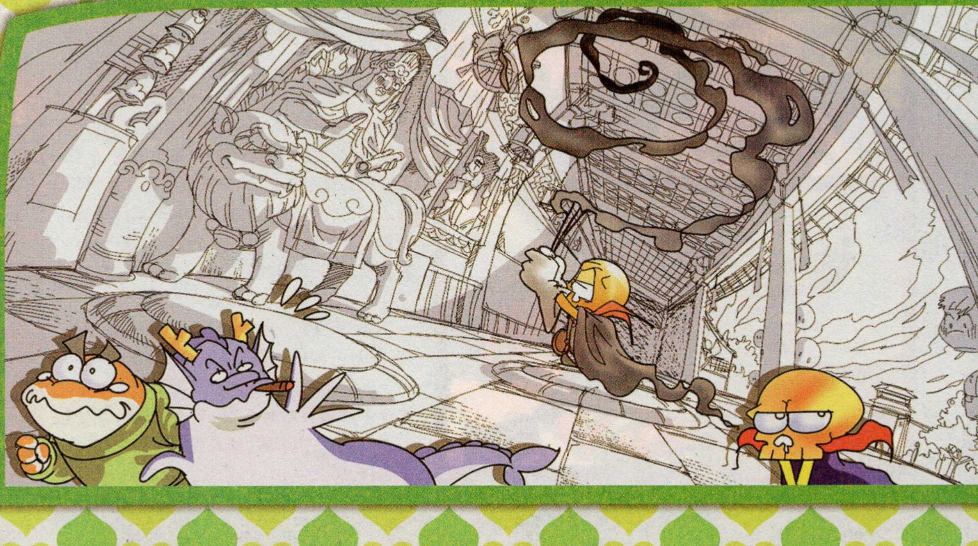
“没有，真的没有。”fei 挠挠头，然后郁闷着道，“就是不知道为什么，拜完之后不到一分钟，腿就开始痛了起来，最后是扶着楼梯下去的……”

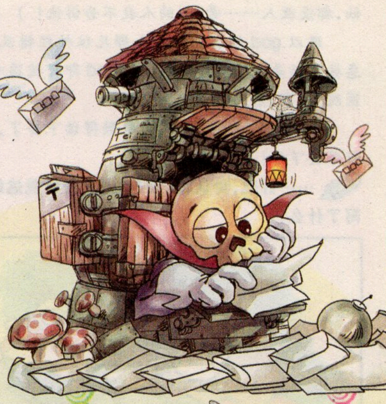
“……”坐在 fei 旁边的星辰开始拼命的把自己座位往边上挪。

DRAGON 站起来，用极其坚决的语气宣布：“明天开始直到春节，每人在自己身上揣个护身符！”

“我也要一个！”fei 大声说，然后被众人飞过来的键盘鼠标淹没：“防的就是你！”

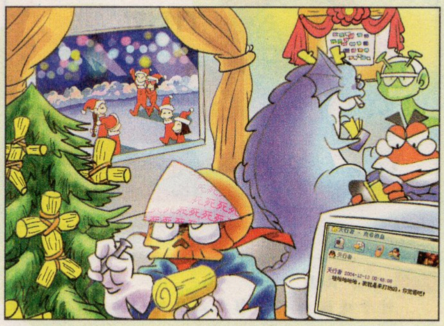
（本文纯属娱乐，与现实人物、地点和团体无关）





最近读者来信的一个倾向是，用各种奇怪信纸写信的人开始增多，想来是上次把某读者的卫生纸调查表曝光，引来了大家的好胜心？于是在整整半个月的时间里编辑部最大的乐趣就是猜测下一封"异常"的信里都装了啥玩意，一开始是餐巾纸，然后出现了宣纸，跟着是作业本，最后干脆有人寄了一张背面写满的考卷过来——顺带一提那张试卷的分数是 44 分且作者挑明了是要竞争最有创意信纸奖的，但我们决定把冠军授予郑州的钱敏同学：人家是在一张硬纸板上——粘满了各种大小的从各个书刊上剪下来的字，字数不多却花花绿绿煞是好看，一眼望去多半会以为是哪家绑匪寄来的勒索信件，标准格式是那种"×××在我手里，若要他平安就拿××××元到×××"云云的。不过直到截稿我们也没有等到想要的那张纸——"您说怎么就没人在人民币上写信呢？""那是违法的吧？""支票也可以嘛。""支票被那样划了还能用么？"……

年关将至，众编辑开始数自己的钱包和银行卡上的数字，盘算着买二尺红头绳过年，更有读者喜气洋洋的宣布"我马上就毕业了，马上就解放了，我要来成都，我要来扫荡编辑部，我要卷走所有的奖品！我要……"弄得众编心里老大不平衡："我们都是敲诈勒索的老行家了，这被别人威胁着要来扫荡算什么事？——贴个纸条在门口，读者要来至少提 KFC 家庭装一份——每人一份！"但这个牢骚在 QQ 上发出去后得到脸皮更厚者的狂笑回复："哇哈哈哈，我就是来打劫的，你觉悟吧！！"fei 郁闷的关掉窗口，咕哝道："我最烦打劫的了，一点技术含量都没有……"



另一件令人不是很爽的事情，就是"死死团"（"死死团"者，"情人去死去死团"也，由爱好和平的单身人士组成，但基本所有人都无时不想叛团）每年例行的圣战日之一——圣诞节又要到了，而且今年平安夜又是周末，可以想见街上届时会游走着多少小情侣……"您说我们那天是躲在暗处丢鸡蛋还是从他们中间穿过去？""我，我要劫个色……"诸如此类的对话在道貌岸然的"成都知名动漫游戏人士"（不含某些死死团叛徒）中开始偷偷流行，编辑部的某人和某人也商量好约着人届时去大闹天府广场……但是这个计划在平安夜前一周被阻止了："××，24 号有空出来耍！""哦，好好！"有 MM 相邀，某人立刻丧失了立场，只留下身后诅咒的目光……

那对怨恨的眼睛转了一会，闷闷的回到座位上："算你丫狠，老子要记录下来，写在才语游言里面，公布给全天下！你这叛徒！"

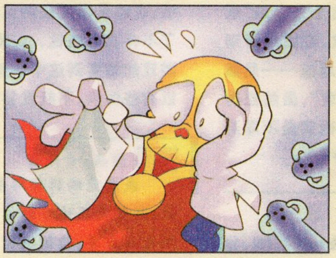
才语邮局

西安 陈光明

一天乌云密布，雷声隆隆，闪电金光之下，一个人出现了，他身披金鹏宝甲，脚踏七星宝靴，头戴紫玉金冠，，右手执盾魔引出之剑，左手执阿鲁卡多之盾，跨下巴哈姆特，他就是陈光明，此人丹凤眼，卧蚕眉，面如冠玉，气宇轩昂，一股杀气令天地失色，令万物皆非。

只见他拔出宝剑指向南方，巴哈姆特"呼"一声飞奔到成都民光大厦，陈光明从上跳下，轻轻落在地上，大地为之颤上三颤。他开始走动，一步两步……民光大厦开始颤抖。厚重的铠甲发出金属碰撞的悦耳声音。507 室到了，陈光明将剑立起，口中念到："#%+−×@……"三十八道从剑盾中引出进入他的身体，无数的盾魔缠绕在周围。"嘎"的一声闯入 507 室，在 0.1 秒内将众小编撞得灰飞烟灭，只留下许多红心和金币。随后出现 mission complete！本关奖品 PS2 70001 型一台（已加直读），光明拿走 PS2，飞上巴哈姆特，消失在夕阳的光辉中："我会再来的！"

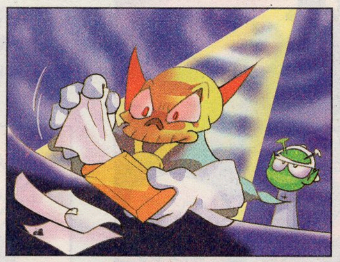
我看这封信得出的几个结论：第一，您有写网络玄幻小说的潜质；第二，原来每天晚上民光商厦（注意不是"大厦"，我们一共就 7 层楼）外面的震动是您干的；第三，我们原来是恶魔城里的杂兵，打死之后掉红心和金币（众人开始互殴："你丫怎么还不掉钱，我缺钱啊！"）；第四，您如果是"身长九尺，髯长二尺，丹凤眼，卧蚕眉，面如重枣，唇若涂脂，脚跨赤兔胭脂兽，手提青龙偃月刀"，或者"手持屠龙，穿一套圣战"……唔，估计从我们这里抱走所有的机器不成问题……最后，我们提倡用正版。



重庆 杨松霖

哼哼哼，这次我没抽到 PSP 一定是因为 fei 那个超级无敌本命年霉星是碰了我的信！在这里再次祈祷 fei 碰不到我的信！上帝会保佑我的……

哼哼哼，很遗憾，你的信是我拆的，哇哈哈哈！上帝？我不信上帝……（短笛在背后举起了十字架："哈利路亚……"被众人拽走："得了吧，连耶路撒冷都不知在哪里的人，有什么立场扮信徒啊？"）

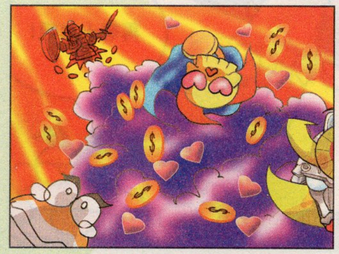


云南 李俊玮

你们的质量，唉……

是我失去了对游戏的激情，还是我对你们的期望太高呢？如果你们再如此下去，我想今年的 12 期就是我买的最后一期所谓的《游戏日》了，还好我没有买到第十期，不然你们逐期下降的质量就会让我很伤心。残念，一本好杂志又……

呃，呃……这个……到底您期待的是啥样的杂志呢……伏请老爷指示……



桂林 向波

kulou，牛 wa — hang 人签到：

我是 god 委派来的使者，现上帝因为以下事情神情恍惚，终日茶食否焉（上帝好像不吃不喝），其有一诏命要传达，众编接纸——（哇，好大一张啊！）

奉天承运，皇帝……（不好意思，拿错诏书了，这是国语简体中文版）

god day in come，god well speak，now，on earth there is a 杂志 which named gameday（中文名，地球人都知道，就是传说中的"游戏日"）以 xun lei bu 及掩 er 之势蔓延全球，gameday 的日子即将来临，godday 何去何从，叫地球人传几张游戏日的书给众神参考参考，不料众神全都中招，gameday 到底有 what mei li 呢？终 I 认真看阅，小编居然将纸涂上了颜色，让 I 看了后心情大悦，I 的此地太沉闷了，光线太强，也许 sun 离俺们那嘎近吧，打不了机（还是说实话了吧，咱这里没税收，GDP=0，咱穷死了，别看这全是 god、神

网络调查表填写地址：
http://www.game-day.com.cn/reader/reader.htm

《游戏日》邮购地址：
成都市营门口路民光商厦《电脑商情报》发行部（610036），请注明需要的期数和本数

仙，都没收入——霍，别的人我不告诉他！）

现以god的zhi yi命令那几位神经错乱的小编，急救电话是120，也可先加拨god即可拨通咱此地的医院，没事，累死了就在天堂……

好了，god废话太多了，我懒得读下去了，有事，马哲课要下了！元神归位！

……好吧，我认输。现在，谁来告诉我这纸天书上写了什么？



南京 李江年

觉得贵书攻略写得不错，强烈期望下期开个专栏或"攻略"，讨论NDS和PSP的大战状况。相信下期书上市时，PSP与NDS已打得火热了吧！也希望在非主流中看到各种主机的发展史和各种主机的经典游戏，还有做一个SNK的总结，毕竟SNK的时代已经过去，真怀念KOF2000啊！希望短笛大叔努力！还有，希望我能上下期才语邮局，fei，你让我上，我买套衣服给你！

NDS和PSP?嘿嘿，我觉得我们还是再看一个月的好，据说俺们香港那边现在（是我写这个文字的"现在"）PSP已经炒到了5000。呃，我建议，在内地看到PSP售价在2000以上都可以骂老板不厚道——虽然他可能会大叫"我也不容易""我也有苦衷"，虽然当时全国可能售价都超过3000，但这个价格确实是不厚道的……好了，信已经登了，衣服呢？（伸手）

成都 钟梁

WOW=World of Warcraft=玻璃渣=神！fei，你……你竟敢对WOW装怪，神不会放过你的，阿门……可怜人啊，愿真主给予这无知人以教训吧！

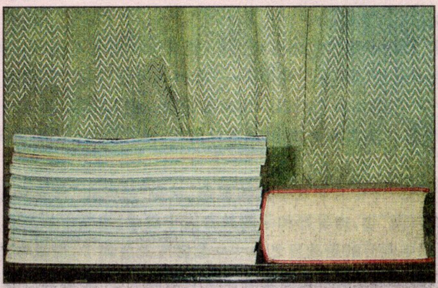
这世道，就素那浮云，杂志BT可会心一笑，游戏BT（如MGS）就……游戏厂家BT的弄钱，不禁苦笑及无言以对，只有伟大暴雪，光辉的暴雪，BT的暴雪（以下略去一战尔字）才能如太阳般冲破黑暗，自恋的展示那高尚的节操、严肃的态度……樱饭你可以得罪，可现在你敢惹到暴饭的头上，你认罪吧！罚写WOW一战尔次……（1战尔=10的100次方）

其实，俺知道WOW是什么啦，PC游戏界和TV游戏界又不是隔了多远的距离对吧！虽然不碰PC游戏很久了，但当年还是玩过星际什么的嘛，俺就说句玩笑话罢了——话说回来，这"战尔"到底是哪里来的单位啊？网络搜查出一堆"××战尔制衣有限公司"、"使兵识将意，将识士情，上下相习，人自为战尔"、"宜举其事，布告诸国，直与之战尔"之类的玩意，看上去很像那句著名的港漫台词"口胡！来战啊！"

广州 吕明

广州很少看到游戏日卖，2004年的杂志我只买到4本，请问贵刊有没有出合订本的打算呢？这样也免得我去搜集或邮购了，多麻烦啊……

呃……这个，您设想一下我们如果出合订本会是什么样？——那是页码超过1800页，厚度超过10cm，重量超过10斤的一本书啊！比较直观的是下面这张照片，左面那个东西那就是"合订本"了，右边是做为参考物的新华词典，1388页。考虑到大家的臂力和钱包，年底大家用钱的地方也多，我们，我们就不添乱了吧……



成都 孙岚

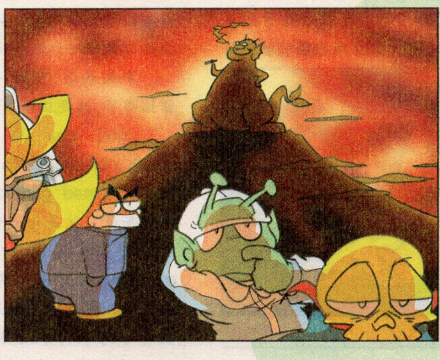
《游戏日》现在的攻略数量越来越多了，但是质量在下降，一个大作也就20来页，少的两三页，这样是能迎合大众，但数量的不匀，会让一部分人觉得自己喜爱的游戏攻略不够完美，另一部分人觉得自己喜爱的游戏攻略被歧视，只分到那点可怜的页数，同时也使《游戏日》的攻略与其他游戏杂志的攻略界线变得模糊起来，别人攻略不足，新闻来补，而《游戏日》只有攻略，所以要做就做最好的攻略，完美的具有收藏意义的攻略是不存在时效性的，所以不必为了赶游戏发售期而匆忙出攻略，我不希望攻略革命的结果是回到起点。

唔，所以我们这期在调查表上多设立了两个选项，也就是希望在侧重点上做出区别。虽然说攻略做好了不存在时效性，但我想如果大家都已经打完了某个游戏的话看到这个攻略也不会想买的吧……我想。所以有些时候，不赶发售日还真是不行di。

重庆 黄丹渝

我感觉编辑部那条龙怎么像BOSS，什么事都不做，还整天压迫牛蛙你们。牛蛙兄呀，你们也是人呀，你们也有自尊，你们也有父母生，你们要翻身呀！你们愿意成为龙的奴隶吗？勇士们站起来，去斗恶龙吧！

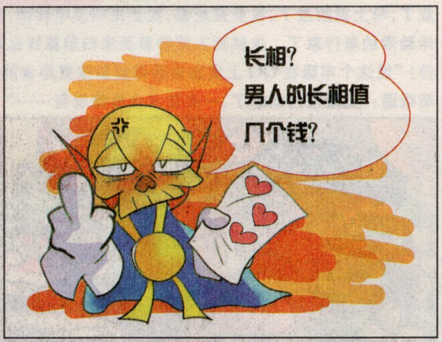
牛蛙："……要不我们试试？"星辰："你有把握么？"牛蛙（坚决状）："没有！"于是众人散去……远处，DRAGON满意的收回禁咒："小伙子们还是满有前途的嘛。"



重庆 李畅

有一个问题我一直想不明白：为什么我这样帅？看在我这样有型的俊脸的份上，你们就再多送几张音乐CD吧，最好还要附带日文歌词哦！至于fei，你每天都受他们的凌辱吗？不死族果然有够弱啊，用"DNA改造手术"吧，改造成"幻神兽"族，给他们点颜色瞧瞧，不过你也真够猥琐的，哎这个世道啊，枉费我长得这么帅！上次那个XBOX的《寓言》，关于这个游戏的介绍竟成了我们中期考试的一道英语阅读题……

我是和气生财，以德服人，而且不死族其实是个很没有前途的职业，顶多变个恶魔系，和神兽没关系……而且我那么象"兽"么？（竖线）最后，我觉得吧，您的长相和我们送的赠品没有任何直接的联系……



西安 高磊

对于攻略书刊，彩色是绝对必要的，毕竟玩TVgame的人中，极少数是用黑白显示器玩吧？但颜色的运用应引起注意，不能让玩家在看攻略时因颜色的对比而漏了某些信息。我觉得贵刊有必要加设攻略咨询台，让玩家主动提问，毕竟玩家与编者的交流有限。

就是就是，颜色太成问题了（趁机对印刷发一点小牢骚），杂志的用色不够明快似乎一直都是读者们抱怨的话题，我们会尽量改，尽量改——至于攻略咨询台，我也考虑过，但是……对于"×××（某网络游戏）的×××（某武器名）怎么拿"这种问题……我……我该说什么？——对了长沙的张鉴文同学，"创造球会4"我不晓得是什么，不过"创造球会04"的话，2004年8月号游戏日上面有非常详细的资料哦~（顺便就在这里回答了吧……好多各种游戏的问题，头好晕）

成都 刘克文

希望贵刊越办越好，不要象星辰对中国足球的评价那样。另外，尽快出一本关于DQ的专辑（I~VIII），越厚越好，不管多少钱我都会买！对了能帮我搞一张巫术吗，我想挑战一下钻石龙。有空我会找牛蛙拼一拼酒量（白酒、红酒、啤酒都可以）。

不管多少钱？微笑……（转头："DRAGON，我们出一个20页的小册子，找一些枪手写点老掉牙的攻略感想剧情文章，定价10000美元怎么样？卖他一个人也把本收回来了……"）放心，DQ8的攻略会令你满意的，至于以前各作，说句实话，被炒了太多次了，也就差没象FF那样隔三岔五吊出来示众。牛蛙对你的挑战

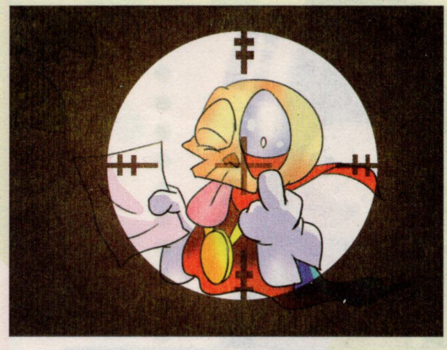


表态是"巫术和拼酒都等你毕业再说，第一你未必能有耐心把这个游戏纯练级100多小时，第二我不和未成年人拼酒。"

上海 方海森

我有一问题想问你们，你们编辑月薪多少，或说日薪多少？(不能敷衍我，不，我们广大的读者！)我知道fei你最喜欢扯开话题了，说，快说，不然我拿把AK爆你头，我知道你是死不断气的家伙，但把你弄成粉也好！

今天天气真不错哈哈哈——既然知道我会扯开话题还问，真不知死，这种事情怎可能说……反正千度高温的龙炎都不能把我变成粉，何况一把AK，切。



昆明 潘凡

年末商战，大作频出，请各位编辑们注意身体，有了好的身体，《游戏日》的质量才有保证……恢复CD吧，钢之魂才是王道，老孔才是王道!!! 你们说要哪天老孔真横在你们面前，COS一个××，来上一段×××，你们会怎么办？

赠品啊那个赠品，CD啊那个CD~这期送的狗牌还好玩吧(岔开话题)？其实想做复杂一点，但仔细一想那个格式好像不是MGS3时代的美军狗牌样式，放弃。至于老孔嘛，真的出现的话……抽死丫挺的！这还用说吗！

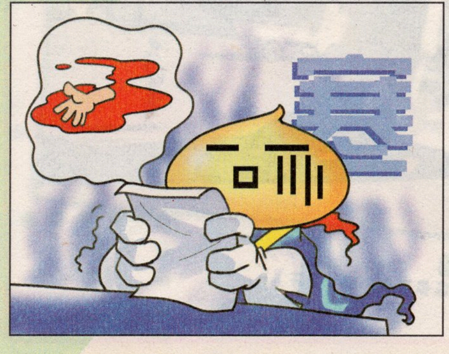
某读者

29号那天我晚上在宿舍弹吉它，突然听到一阵杀猪般的嚎叫，冲出来一看不要紧，旁边寝室一大摊血，还有一只断手，没错，断手，是被另一个寝室的3个小子砍掉的，被砍的人身上还被刺了几刀。我们忙打了110，事后了解到是因为那倒霉家伙吹萨克斯扰民了，害得我现在吉它都不敢弹了……

……火星果然很危险，您还是回地球吧，吉它就别弹了先，还是手重要，没了手青春就少了一半的意义啊——那句话怎么说来着，右手加什么等于青春来着？……在此祝您早日平安、完整、健康、没有案底的从火星51区毕业。

PS:好在你们学校没有挨着什么音乐学校……

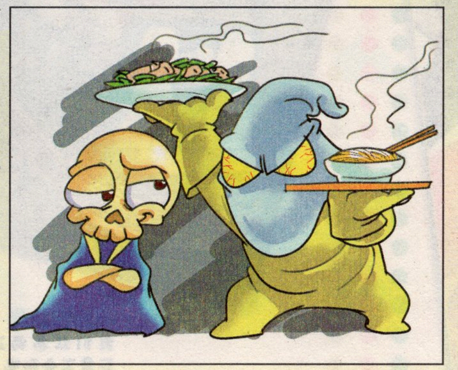
再PS:我奶奶家楼上有个吹小号的白痴，每天中午扰民，关键是吹了4年一点进步都没有——要不您给那几位大爷说说，帮我把这小子牙给拔了，让丫就这么歇了吧(当然只拔门牙就够了，而且也不用抽干了血脱光衣服扔下水道……我在说什么？)



廊坊 聂宁

关于涂鸦板，虽说我也是樱战fan，但其实暗地里我早就想看这种BT版了，嘿嘿……不过千万别说出去哦，几个樱战BBS上还有我的一席之地呢！

之所以还是出卖了你，是因为我们那个身兼某樱战论坛版主的美编已经为了涂鸦板上那堆北斗版樱战要和我拼命，再出现你"这个隐藏在人民内部的特务"(美编语)，就一定要揪出来亮相了。原谅我，我不得已……(幕后的真相：美编："把这个特务抓出来吧！"fei："休想，我要保护读者！"美编："请你吃杂酱面！""不行！做梦！""青椒肉丝！""水煮肉片！""……成交！")



北京 常阳阳

本期的MGS3很有趣，但我有几个问题想问啊：什么叫"口胡"，什么叫"BT"……最重要的，什么是"兰博"？(魂斗罗我倒知道)我知道这几个问题都很丢脸，但我也相信不知道的人不止我一个！你们嘲笑就嘲笑吧，不过务必请回答先！

……得，我们上期原来是自娱自乐去了，失败……"口胡"来自以动爆著称的香港漫画(港漫除了动爆好像也没别的)，象声词，无具体意义；"BT"是网络语言，本意为"变态"，后来延伸到"跳跃性思维"乃至所有有创意的事物，一般无贬义。看来以后这种用词还是越少越好，真打击。至于"兰博"，是20世纪八十年代由美国影星史泰龙在影片《第一滴血》里创造的硬汉角色，和施瓦辛格一样耐打，关键是"兰博"作为一名越战退伍老兵，光着膀子拿着装满子弹的机枪造型，那就和MGS3里的SNAKE(牛蛙版)没有两样啊！

沈阳 温达鑫

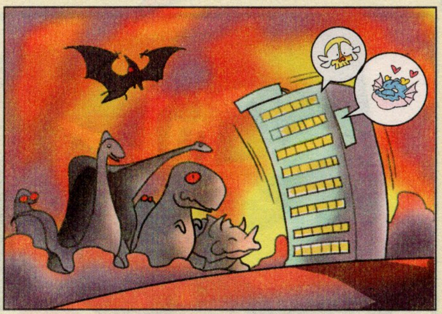
沈阳也算大城市了，可是《游戏日》却得等快要一星期，为什么，为什么？一定要尽快解决！不要说你们尽力而为，要付诸行动！

我们，一定，尽力而为……(远遁)

柳州 邓云鹏

终于又见到《游戏日》了(紧抱着书痛哭中)，因为从桂林到柳州读书以来，这是我第一次与你相遇，没想到这一别，你的变化还真大，不过以前的风格倒还在，而且抽奖活动还在继续。你们知道柳州叫龙城吗？我开始还不知道为什么，到了"龙城"我才知道这里恐龙真的很多，这次抽奖我不中的话，你们就等着我带恐龙去踏平你们编辑部吧(DRAGON正在两眼成心状)

其实我们抽奖活动中断了一段时间的啦……说起柳州，我唯一的印象是《鹿鼎记》里"柳州盛产木材，柳州棺材，天下驰名。是以有'住在苏州，着在杭州，吃在广州，死在柳州'之谚"那段儿……当然现在兴火葬(DRAGON:大过年的你说什么？)。还有，你的威胁不够力度，已经有读者扬言要炸平成都，炸平四川，炸平西南，以全人类为人质，以太阳系为赌注，以银河系为祭品，大有停止宇宙膨胀之势——其实有这力量的话完全可以直接去SONY或任天堂挟持社长了，对吧。



南平 杨峰

你们老是问读者对杂志的意见，问读者怎么改才好，我不否定这种做法，但读者只是读者，不可能成为编辑。你们是做杂志的达人，读者只能提意见，最后决定还是你们。何不由着自己的个性，做个性的杂志呢？读者的意见各种各样，都是从个人的角度出发，难以统一。最后还是要编辑们发挥你们的主观能动性，做出有《游戏日》自己个性的杂志。

我们搜集读者的意见，是为了把读者们的想法统一个大的方向出来，然后好朝着这个方向前进，毕竟曲高和寡，自己做得再高兴，不合读者的胃口还是白搭，套句估计要流行的话："我可以负责任的告诉你，读者很生气，后果很严重('很'字重读)……"如果真的由着自己发挥，我估计牛蛙的页面全是ATLUS的游戏，星辰那里都是机器人，短笛的栏目会变成武术馆，还有什么美国电视剧集介绍、美女大检阅、恋爱游戏串烧、FF合集合集再合集——这好像不是一本游戏杂志咧？

重庆 唐永勤

本期的MGS3攻略很强很及时，但是还是有错漏的地方，比如操作简介里，嘿嘿，看见没有？

看见了，看见了，小的该死……(擦汗)

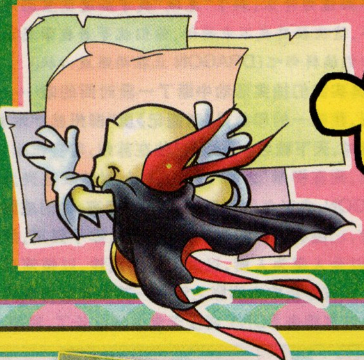
上海 郑栀晖

再看到GD有些"惊喜"，为什么"惊喜"呢，其实是我在买七月号的时候因为书店迟迟不到，还以为你们停刊了，而后来我又没去问过，咳，但想不到前几天在路上"一不小心"又让我看到了GD，但尺寸厚度有点不对啊，我心里在想是不是冒充的啊，定睛一看还真的是GD啊，再问问老板，原来GD没停刊啊！我倒，这下可好，漏掉N期，郁闷无比……

首先要声明郑读者名字的"栀"字是我猜测的，希望没有猜错……杂志改版后有段时间很多人都在问我们去了哪里，也有很多人强烈要求在全彩基础上改回原来的尺寸和厚度，还说"不管多少钱都无所谓"，实在很令人感动。不过短期内杂志规格应该不会变动了，希望新年里我们能在其他地方带给大家惊喜罢！

火星图库

huo xing tu ku



记得前段时间有个很流行的词儿叫“审美疲劳”，看来大家对这个栏目的困惑也不止在“和游戏有没有关系”这一点上，有读者提出“俺们早就看过了！”，好吧我认错……也有人说“不好看！”好吧是我审美问题……但有人说“不够火星！”又是什么意思呢？我汗……

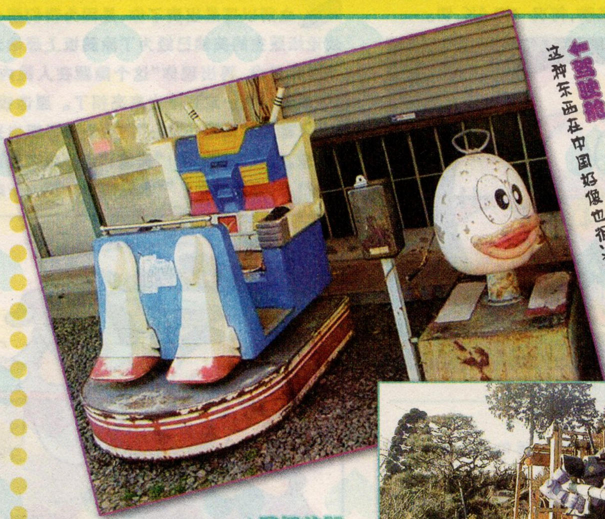
在自己的那个恶趣味图库里挑选的时候，一般来说都是想尽量找一个主题，但是同一个主题里能否保持图片的水准就难以保证了（旁人：那就不要拿出来！），嗯，说了这么多，就是想问一下，大家不会在乎我放彼此完全没有关系的图片吧？预告：下期放春节特别贺岁版。



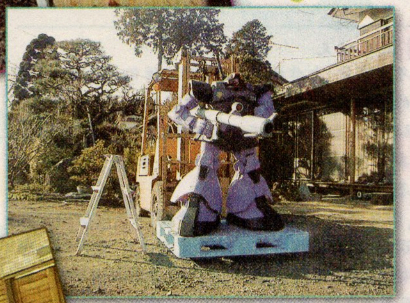
↑美少女高达（1）
COSPLAY永远是最有趣的事情之一



➡白色恶魔
其实我买有侮辱这位大叔的意思……



←[illegible]
这种东西在中国好像也很流行……



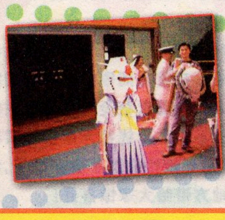
➡民间凶器
我们就祈祷这玩意不会动吧



←流派！东方不败
只有那个流派的人敢空手出场。

➡美少女高达（2）
来，说出它们在原著里的名字



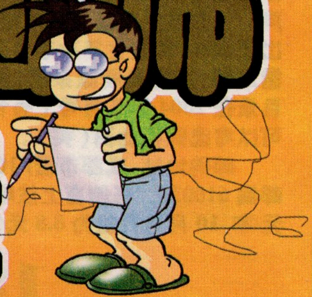


←美少女高达（3）
那个头盔多少钱？我买。



↑官方凶器
……这玩意应该不会动吧？（汗）

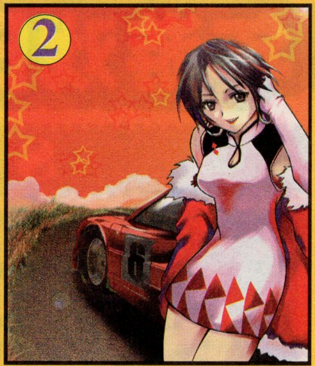




画师访谈



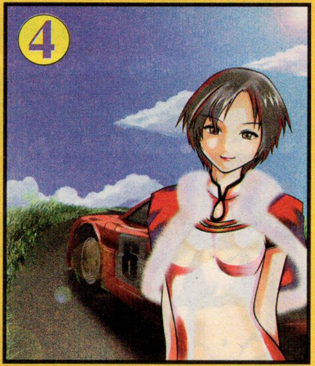
作者：这样行么？
众编：不像啊！车也要换成暖色调，还有那白色一团团的是什么东西！



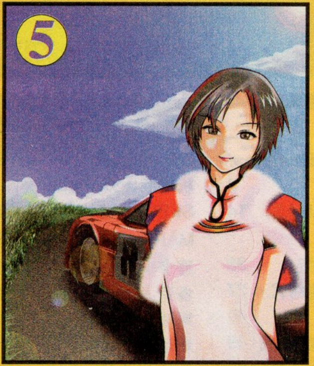
作者：那这样呢？
众编：头发要短点，左手位置不对……还有那些星星，你在搞笑？



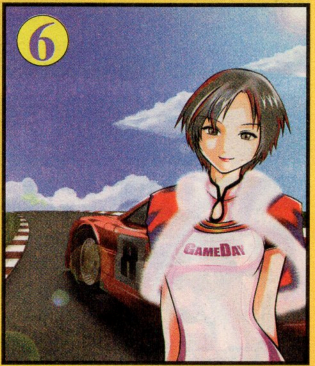
作者：这样行了吧……
众编：……为什么，还是不像呢？……你重画吧？
作者：啊啊啊！！



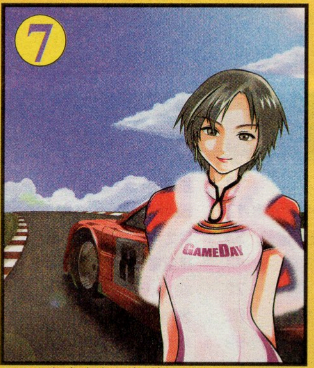
作者：呜呜，这构图如何？
众编：衣服太诡异了！身体很别扭！车上的标志要换！



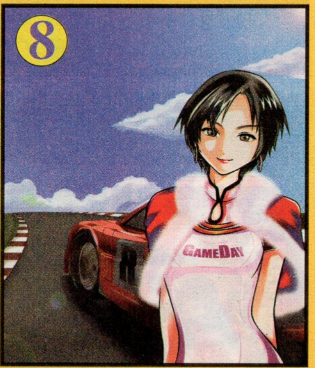
作者：这，这样呢？
众编：衣服上面太空了，身体还是别扭，路边的草要换……



作者：现在呢……
众编：强烈建议去掉头发上的红色！眉毛加粗，要耳环！肩膀和车轮廓重合了！



作者（崩溃边缘）：好，好了吗……
众编：手肘有问题，头发颜色再黑点！



作者：我，我改好了……
众编：……唔，你去睡觉吧。
作者：我情不自禁要喊万岁啊……！

fei：
知道内容了吧？

馄饨皮子°：
朋友和我说过了……永濑丽子，还要跑车？……能不能用合成来弄跑车……？从来没有画过，缺陷啊……

fei：
重点便是丽子和跑车呀，前面是永濑，一定要好看，一定要大！一定要细致！一定要像！

馄饨皮子°：
充分领会了感叹号的压力……服装什么的没规定吧？

fei：
圣诞版赛车女郎服，明白吧，头上圣诞帽，身上红色套装镶白边儿。

（第二天）

fei：
东西拿来看……不像啊！

馄饨皮子°：
我个人觉得，丽子属于靠特征分辨的人！露出牙齿的笑！衣服！大耳环！三七开的头发！呃……怎么说呢，虽然我也觉得不是一眼就能觉得是丽子，不过昨天参考了些日本同人，光看头也分辨不出丽子……我试着再去改改脸……

几周后，苍老的**馄饨皮子°**：
没什么经验加上对赛车游戏不是非常的精通，可以说是这辈子最含辛茹苦的画稿了吧……过程中也感到有点烦躁，不过完成后心情却相当好……发现自己不少问题，比如人体动态结构以及3D 变换 2D 造型准确度的把握等等……发现不少自己有所欠缺的地方，有闭关修炼的打算……

fei：
说句实话——如果我们还要求改，你的心理底线是多少？

馄饨皮子°：
哦……还改哪里？

fei：
……别那么过敏，我就说说。

馄饨皮子°（松口气）：
呼……心理底线的含义是？

fei：
就是说，当得知还要修改甚至重画的时候崩溃掉……

馄饨皮子°：
再来次估计就崩溃了……这张画现在看到就觉得恶心了。。

fei：
哇哈哈哈……

馄饨皮子°：
笑啥？

fei：
来，重画吧！

馄饨皮子°：
杀了我比较干脆……

fei：
别紧张，开个玩笑。那么，你认为最后的定稿和原来的比，自己满意哪个？

馄饨皮子°：
有一张被枪毙的，就是头发红色反光还在的那张，我最满意。其他的说实话，最后那张好。

fei：
那么也就是说，其实还有改进的余地了？唔？

馄饨皮子°：
啊，应该是这样。

fei：
啊哈哈哈，那么再来画一次吧！

馄饨皮子°：
饶了我吧……



姓名：馄饨皮子°
性别：男　　年龄：20
身份：擅长熬夜的学生

2004年游戏日总目录

终于又到了年终总结的时候了，自从改版以来基本上列在目录上的名字都是攻略，也算是不辜负“攻略革命”的名声……为方便大家查找攻略，我们照例推出了2004年度全年杂志目录，诸君若有所需攻略，想购买所缺杂志，请参照此目录下手；此外，2003年度的目录在2004年2月号上有刊登，如果还有需要更久远攻略的读者可以考虑购买此期(笑)。

邮购地址：成都市营门口路民光商厦5楼电脑商情报发行部，邮编610036，在附言上注明所购期数和本数。10月号以前为7.8元/本，10月号开始为8.8元/本，目前各期还都有部分存根。

12月号



合金装备3	2	尽在掌握	86
光明之泪	22	XBOX·精彩	88
STELLA DEUSATLUS	40	极限研究	
妖精战士·世纪	51	人修罗攻略法	94
GTA 圣安德列斯	54	非主流	102
龙使物语	64	才语游言	110
赛尔达传说	70	**王牌空战5**	124
王国之心	79	每月评述台	143

11月号



火焰之纹章·圣魔的光石	2	剑豪3	62
机动战士高达 seed	24	火影忍者	
剑风传奇·千年帝国之鹰	32	鸣人和他的忍者英雄2	70
合金装备3试玩版测试	38	尽在掌握	76
龙使物语试玩版测试	42	XBOX·精彩	80
樱大战V前传		极限研究·战国无双猛将传	86
荒野的女武士	45	非主流	93
钢之炼金术士2		才语游言	102
红石的恶魔	54	**交响传说**	120

10月号



战国无双猛将传	2	鬼魂猎人	64
生化危机爆发 file2	28	召唤之夜·铸剑物语2	70
多罗罗	34	尽在掌握	86
梦幻之星在线	40	极限研究·鬼武者3	90
红侠乔伊	42	非主流	98
猎头者·救赎	50	才语游言	108
VR战士电子世纪	54	**幻想水浒传4**	128
双星物语 ZWEI!	58		

9月号



天诛·红	2	最终幻想1&2	91
搞怪星人~恐慌制造者	20	传说的斯塔非3	101
流行神警视厅怪异事件档案	26	海贼王~环岛旅行	104
实况足球8	33	火影忍者~传承火的意志	106
洛克人X		钢之炼金术师~	
command mission	45	思念的奏鸣曲	110
多鲁亚加的恶梦	58	SD高达 force	114
续·我们的太阳	67	J联盟创造球会'04	116
街霸Ⅲ~三度冲击	79	尽在掌握	120
游戏王~怪物胶囊斗技场	80	非主流	127
纸片马里奥RPG	84	才语游言	139

本期赠品：最强国内同人翻唱CD·续

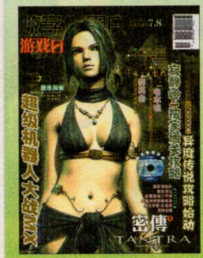
8月号



J联盟创造球会04	2	**异度传说2·善恶之彼岸**	89
怪物史莱克2	28	鱼仔抢救池塘大作战	106
数码恶魔传说	33	铁人28号	108
3年B组金八先生	46	吸血鬼惊魂	112
寂静岭4精神解析全书	56	十二国记·赫赫王道	117
特鲁尼克大冒险3A	60	尽在掌握	123
捉猴大乱斗	74	非主流	127
蜘蛛侠2	78	才语游言	139
蜘蛛侠2GBA	87		

本期赠品：最强国内同人翻唱CD

7月号



超级机器人大战MX	2	电车FINAL	90
公主假日	30	范·海尔辛	102
异度传说2·攻略始动	33	变形金刚	107
转生学院·幻苍录	40	金手指	114
依丽思的工作室	55	马里奥VS大金刚	115
吉野家	64	东京魔人学院	122
美国超级漫画英雄杂谈	66	蜡笔小新·电影大作战	126
樱坂消防队	70	非主流	129
信长战记	75	才语游言	141
足球王国	81	**寂静岭4流程攻略**	附页
失落的阿雅索非亚	84		

本期赠品：机战MX剧情小说别册

本期CD：影之心2原声集精选CD

6月号



资本之鹰	2	机动战士ガンダム	
双面女间谍(ALIAS)	14	SEED·友情的战场	82
火影忍者		MARIO高尔夫	94
最强忍者大集结	23	魔卡少女樱	97
新天魔界·混沌时代4	27	洛克人 zero3	103
猩红之泪	40	网球王子2004	108
影之心2恶搞剧情大串烧	49	幸福操作官	116
杀手47	60	异度传说 Freaks	118
风来之西林·怪兽足球	69	非主流	129
西部百年·荒野大镖客	72	星之卡比	140
光明力量·暗黑龙的复活	89	才语游言	143

本期CD：玉置成实精选集

5月号



MGS·双蛇	2	勇者斗恶龙5	102
樱花大战物语·神秘的巴黎	17	铁臂阿童木	121
X档案·一切尚未定论	33	钢之炼金术士·迷走轮舞曲	124
真三国无双·帝国	48	瓶颈突破·WE7国际版解析	129
九怨	72	非主流	131
波波罗克罗伊斯	82	龙珠Z·舞空斗剧	142
红之海2	92	才语游言	143

本期CD：光田康典·sailing to the world

4月号



鬼武者3	2	魔兽猎人	80
战国无双专辑	23	枪冢 od	82
我们的10年		影之心2	84
（WE系列特辑）	33	热血物语ex	92
cool girl	51	sd高达g世纪seed	97
18局消防员	68	**忍者龙剑传**	107
攻壳机动队	71	非主流	119
FFx-2最终任务研究	76	才语游言	131

本期CD：战国无双原声集

3月号



风云新撰组	2	七人之侍	121
战国无双	12	游戏王EX3	122
博德之门-暗黑联盟2	49	宇宙学园stellvia	124
口袋妖怪火红·叶绿	74	真女神转生3狂热版	126
灵武战记	85	非主流	135
逆转裁判3	103	才语游言	147

本期CD：仓木麻衣精选集

2月号



钢之炼金术师	2	ONE PIECE	97
三国志9	17	生化危机·爆发	102
前线任务特辑	23	梦幻骑士4	108
铁臂阿童木GBA版	62	非主流	113
J联盟战略版	78	才语游言	127
牧场物语·女生版	84	纸版装配说明	143
武刃街	94		

本期赠品：
《钢之魂2000春之阵》演唱会CD
《前线任务4》主角机纸板模型

1月号



攻略中国	2	山脊赛车：竞速革命	100
女忍	6	鬼武者·无赖传	106
SD高达G世纪A	14	大众高尔夫4	110
指环王：国王归来	33	J联盟战略版	114
GT赛车4序章	40	杀手13	116
WILD ARMS Alter Code:F	45	龙珠Z武道会2	120
零·红蝶	75	Sonic Battle	124
Z高达		非主流	127
奥古VS提坦斯	94	才语游言	141

本期CD：TWO-MIX精选集

若您在汇款后一个月仍然没有结果，请拨打8008864689查询。由于全年内容过多，暂时不考虑接近2000页的"合订本"这种事情……那玩意一本就可以当砖头砸人了，是绝对的凶器。若再考虑到价格因素，估计最好的下场是80%的书被造纸厂回收……所以，请大家还是分期购买吧，虽然可能是麻烦了点。

注1：请勿汇款到编辑部，编辑部这里不负责邮寄；

注2：《游戏日》目前为止没有任何形式的增刊、特刊、副刊或攻略单行本，请大家暂时不要询问这方面的内容了……

招聘启事

《游戏日》杂志现招募勇者若干，若您全部或大部分符合以前条件，请速寄简历到我编辑部（地址：成都市营门口路民光商厦507室 邮编610036）或电子邮件至 xuhl@cbigroup.com

职位1

- 日语专业一级或具有相应的日语水平
- 具有很强的团队意识和团队协作能力
- 有较强的文字表达能力
- 大学本科学历
- 热爱游戏，吃苦耐劳
- 身体健康，体力充沛
- 希望从事自己喜欢的工作

职位2

- 文字表达能力优秀
- 具有很强的团队意识和团队协作能力
- 拥有基础日语知识
- 大学本科学历
- 热爱游戏，吃苦耐劳
- 身体健康，体力充沛
- 希望从事自己喜欢的工作

一经录取，待遇从优！

《游戏日》各地销售商联系方式

哈尔滨	雪影书居	0451-88341810
长春	华艺书店	0431-2777386
沈阳	文史书店	024-23916698
大连	文化图书发行公司	0411-82805701
西安	百花发行公司	029-7446029
太原	建兰图书发行部	0351-7041968
北京		010-65934375
天津	新兴书店	022-27694099
石家庄	远大书刊发行部	0311-3028579
唐山	科普期刊书社	0315-2815445
秦皇岛	清华书店	0335-3022394
济南	读乐儿发行公司	0531-2904601
临沂	文化开发书店	0539-8238855
洛阳	青少年读物发行公司	0379-3173670
蚌埠	辽望书店	0552-3028028
上海		021-63779826-3032
南京	百味书店	025-86631037
无锡	江南论坛	0510-2820161
常州	博科文化书店	0519-8136262
杭州	东新图书文具有限公司	0571-88256019
宁波	今日书店	0574-87660206
义乌	正大书局	0579-5545460
福州	同人图书公司	0591-83349086
漳州	博文书店	0596-2682657
汉口	幸福书店	027-85498329
长沙	科海书局	0731-4430765
广州	时代科技书店	020-34297106
南宁	广图书店	0771-2621318



> 看来再好的东西吃多了也会腻，最近有不少人对我说（而且是用打着哈欠的语气对我说）：“RPG 大词典是很不错的啦但这连载也太久了吧你能不能偶尔换点新花样看看呢还是说你想偷懒呢？”
>
> 所以在这里告诉大家一个好消息：为庆祝新年，混沌谷准备改版一期，将大杂烩暂停，放其他东西来娱乐一下——我是这么打算的。但是！因为途中出了不少意外，这次的策划被无情的打断了，根据幕后黑手们在饭桌上的再一次严肃协商（在筷子军团的交锋下），决定将这期特别专题延后至下期，并将“迎元旦贺新春”改为“迎春节贺新年”，以保证时效性……
>
> 所以——本期 RPG 大词典照旧。（哇哈哈哈）

RPG大辞典（八）

翻译：monkeyking

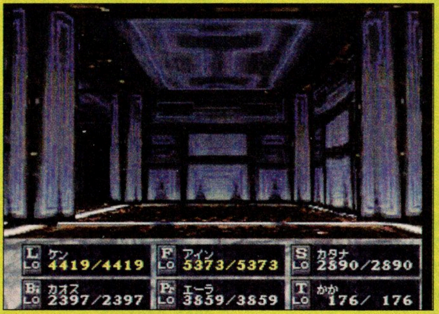
カ 行（续 2）

隐しダンジョン【隐藏迷宫】

1.主要是通关以后、或者有了最终 BOSS 之前的记录后出现的场所。徘徊有比游戏本篇更强的敌人，也能得到更好的武器道具。

2.和剧情没有直接关系的，伴随可做可不做的支线剧情或任务出现的场所。一般来说，只要有耐心把所有能对话的地方都对话一遍就能很容易得知其存在，属于附加的增加游戏耐玩度的东西，和真正意义上的隐藏迷宫（不达成较为隐蔽的特定条件的话不会出现）有很大差别。里边的物品品质自然也会缩水不少。

隐藏迷宫一般有比本篇更强的挑战性，还有比最终 BOSS 更强的隐藏 BOSS。大多数和游戏剧情没有关系，因此可能出现敌人 BOSS 加入、可使用已死的角色等等优待玩家的要素。



据说是很可怕的迷宫哦

かくりつ【确率】

也就是概率。最说不清的东西。90%的命中率落空，或者 20%的命中率被打中，要不就是“低确率即死”发挥了作用，概率不起作用的情况基本上只有 100%和 0%这两极，但亦也有例外。一般在 SRPG（如机战）里能发挥最大作用。正常情况下概率是对敌我双方公平发生作用的，善于 SL 大法的玩家则会尽力榨取概率带来的最后一点好处。真实生活里的概率是恒等不变的，例如投硬币不管掷几次，下一次掷出正面的概率还是 50%；但在采用乱数计算的游戏程序里，掷出一次正面以后下一次再掷出正面的几率往往就不是 50%了（虽然这类变化不会反映在数值上）。

隐しボス【隐藏 BOSS】

基本上是 RPG 里最强敌人的同义词，也往往是最无辜的敌人。大多拥有凌驾于最终 BOSS 的实力，但和最终 BOSS 不同并没有征服世界灭绝人类的野心，只是安静地呆在隐藏迷宫里可说是人畜无害。在早期 RPG 里的确是名副其实的“隐藏”BOSS，现在的 RPG 里则已成为必备要素，缺席的场合反令人意外。



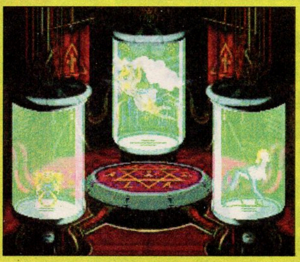
据说是很难缠的 BOSS 哦

カジノ【casino】

赌场。提供老虎机、扑克、转盘赌等各种娱乐设施，以金钱换取代币游玩是基本规则。在大多数以现代或未来为时代背景的游戏里都有出现，是考验玩家运气或 SL 耐性的地方。此外在这类店里用代币可以换到普通的店里买不到的优良武器防具，实在让人怀疑是面向怎样的客人开设的。

がったい【合体】

女神转生系列专用语。在特殊的场所将两个以上的恶魔合体诞生出新的恶魔。遵从独自的合体法则，因此不能像 DQM 的生孩子那样通过两亲来预测后代的形态、能力。合体结果也并不是 1+1=2 这么简单的计算。两个超强的恶魔合成出一个废物也是很常见的结果。



早期的合体室象生化危机一样

がったいーじこ【合体事故】

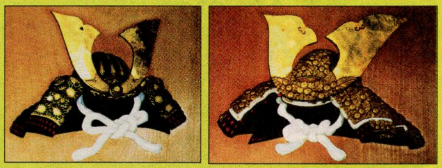
女神转生系列专用语。合体过程中随机发生的事故，完全看运气。少数情况诞生超过预期的强力恶魔，玩家大赚一笔，多数情况则大量生产史莱姆。



据说牛蛙的合体事故经常出现史莱姆

かぶと【兜（胄）】

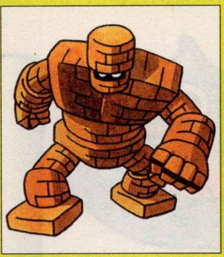
头盔。保护头部的防具。头部有眼睛等脆弱的器官，大脑受到钝器打击会引起昏迷或导致死亡的脑出血，火器的爆头不用说就更是一击必杀了。因此头盔可以说是非常重要的防护手段。但是由于头盔会遮盖本来的面目、发型，不利于突出个性和拉开与大众脸的差别，因此也是和主要角色们最无缘的防具。



日本古代的武将头盔，其实很傻……

かべ【壁】

SRPG 用语。防壁专用角色，为了守护魔法师或弓箭手等不善于近战的角色，配置在前方组成一道防线的角色。最常用人选是防御力高、攻击力则不是太高的职业。让这些角色挡住敌人的攻击同时，又不致于因为还击将敌人杀死，从而给后方需要培养的角色留下经验值的机会。因为攻击力太高的角色充当防壁的话，甚



看这个家伙就知道什么叫「壁」了

至会出现敌人进攻→反击杀死敌人→下一个敌人进攻→反击杀死敌人→再下一个敌人进攻…这样最恶的情况。最后不是角色死于敌兵的车轮战下就是经验值全被其一人独吞。

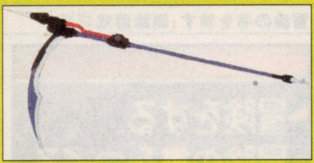
かへい-たんい【货币单位】

从 DQ 里的"G"到 FF 里的"ギル",不同的游戏里往往都有不同的货币单位。换算汇率不明,玩家可以通过一些生活基本用品的价格来自己换算。架空世界观的游戏使用的也往往都是架空的货币,现实世界观的游戏则以美元、日元居多。间或也有通货膨胀、货币贬值的现象发生。

かま【镰】

镰刀。英语写作 scythe。 RPG 里的特色武器之一。有短柄和长柄两种。在历史上实际被当作武器的时候只有农民起义的时候,武器不足被拿来充数。实际战斗能力很低,而且易损坏。镰刀的构造不能砍只能割,带有"收获"的象征意义。用镰刀收获庄稼的情景令人联想起死神带走人类灵魂的景象,因此镰刀成为想象中的死神的专用武器。在游戏里一般都是非常强力的黑暗属性特殊武器,且多为敌人专用、BOSS 专用。

镰刀和成为恶魔象征武器的干草叉一样,是从农具到神器的飞黄腾达典型。





镰刀落到恶魔手里往往会变形

かみ【神】

1.从来意义上的神,绝对的存在,世界及万物的创造主。有单数(一神教)和复数(多神教)的不同设定,成为宗教的信仰对象。有的只是个设定上的概念,并不在游戏里露面(这种场合多以描述众神的事迹作为介绍游戏历史背景的开场白)。

这一类神一般无害,不会有魔王那样"征服全世界!"的无聊念头(征服自己的东西干什么),早期很多游戏剧情里往往都是讲主人公在这类神的后方支援下击败魔王的故事。在近年来以反传统求得创意的剧本里这类神则大多成为比魔王更高级的 BOSS,想要毁灭自己造出的世界或毁灭人类这种环境破坏因素等。

2.单纯只是能力上超越人类的存在。其中不少原本是人类甚至可能是同伴,得到超强能力之后脑子开始不清醒(大概和穷人暴富是一个道理)以神自诩。常见经典台词是"我将要成为新的神!哈哈哈哈!"这一类成为最终 BOSS 的可能性很大。一般的步骤是有了力量以后想要拯救世界,但多是采用无法被主人公所接受的过激或残酷的手段。也毫无例外会被主人公等打倒了事。其中最有名的是 GB 上的《魔界塔士 SAGA》里的"神",正面交战的话是相当的强敌,却会被电锯一发就四分五裂……作为最终 BOSS 不可思议的弱点。



劣质电视剧里神一般都这样很没气势的出现

かみなり【雷】

属性。自然界形成的雷或人工发生的电力。大多数游戏里都是比火、冰更加强力的属性攻击,或者只有被选中的勇者才有的专用技能。在不同的游戏里分类比较暧昧,由于传统的 4 大元素地火风水里并没有雷的位置,因此有专门作为雷属性独立的,也有作为风属性的一部分或者反风属性的。

由于金属导电的性质,传统构造的金属盔甲在雷电面前毫无防御力。电力通过肌肉也会引起人体麻痹。遗憾的是这两个特点在多数 RPG 里都未能表现出来(也许因为身着金属盔甲、手持金属武器是几乎所有主角的标准装备吧。要较真的话这类型主角在雷电面前将不堪一击。)



事实上,没有人能承受闪电的一击的

かんばん【看板】

路牌或告示板。一般放在地图上或者街道的角落起到路标的作用(往南走是 XXXX)。虽然很亲切但大多被玩家无视。



这些路牌都很结实

かめん【假面】

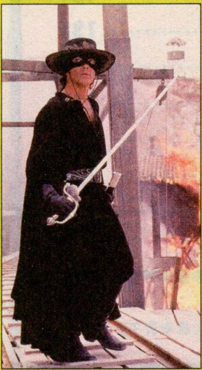
增加神秘感和美形度的道具。和面罩的区别是面罩一般遮住脸的下半(如忍者)面具则是遮住脸的上半(舞会面具那样的)或者全部遮住。

戴面具的以男性居多,遮住脸上半类型的几乎无一例外都是帅哥酷男(废话,玩家就等着看你脱下面具的那一刻呢。长得丑的话不是辜负了观众的期待)。全遮类型则不一定,这类面具往往做成鬼怪的形象以增加威慑感。

欧美最为著名的面具男是佐罗,日本动漫里最为著名的面具男则是机动战士里的夏亚。两者都是遮住脸上半的类型。

游戏里的面具男大多是叛变或者被洗脑后的己方角色,虽说戴着面具,从体格、发型、声音、招式上早就对玩家暴露出其身份,知道真相后会吃惊的大概也只有主人公等一干人。

少数情况也有纯粹是出于自己的美学而戴上面具的家伙。



夏亚看腻了,换佐罗吧~

☆使用例☆

"又是 ___(自行填空)啊,不用猜也知道是哪个家伙嘛!"

から-の-たからばこ【空の宝箱】

内存物品被取走以后留下的空宝箱,勇者行径的现场证据。在场景重复的地方也是辨别是否已经来过这里的重要路标。有时也会刻意设置一些本来就是中空的宝箱,打击一下玩家高涨的士气。

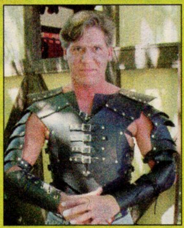
かわ【皮】

道具。在现实世界非常高价的物品(水貂皮、鳄鱼皮等),在 RPG 里则往往很不值钱。

かわ-の-よろい【皮の铠】

[Leather jarkin][Leathar armor]

皮制系列之一,用皮革制成的铠甲。通常使用牛皮等坚硬的皮革加工以后制成,对打击较为有效但对于突刺较弱。在多数 RPG 里作为初期装备随即被金属铠淘汰。也有用龙皮之类幻想上的材质制成的高级品。



其实皮甲没什么防御力……

这类皮铠一般都是贵重物品不会摆在店里出售。皮铠不会像金属铠甲那样发出响声,因此在有忍者、盗贼职业的游戏里往往成为这两者的专用防具。

换金アイテム【换金道具】

只是拿在手里不会发挥任何效果,单纯只是拿到店里出售换取金钱的道具。多为宝石、金块或艺术品等贵重物。往往是完成任务后得到的报酬("这个祖传的 XXX 就赠给你们了!")或者宝箱里的藏宝。虽说最初直接给现金也是一样的效果,但少了收藏物品的浪漫,而且换金道具也是表现作品世界观的重要手段。例如在 ATLUS 的新游戏《DIGITAL DEVIL SAGA 2》里,荒废的世界里的换金道具就是新鲜的植物。

かんじょう-いにゅう【感情移入】

正如字面意思,对于游戏里的主人公或其他角色产生代入感。实际能做到这一层的往往不是 RPG 而是恋爱 AVG,给予在现实中找不到女友的男人们以二次元的安慰感。

ガンブレード【gun blade】

枪刃。将枪和剑结合的产物。从 FF8 主角开始声名大噪的武器。虽说是枪和剑结合,但并不能射出子弹,只是在斩中目标的瞬间,扣动扳机通过弹仓里的火药爆炸使得刀身产生振动来增加伤害……(也就是说和电锯一个破坏原理…但还不如电锯有效)。

拿到现实中来的话,枪刃的结构其实是既不能当剑来斩击(会很不方便)也不能当枪使,实际是一无是处的废物。"将枪和剑结合"的真正含义是"将使枪的酷和耍剑的帅相结合"。 (未完待续)

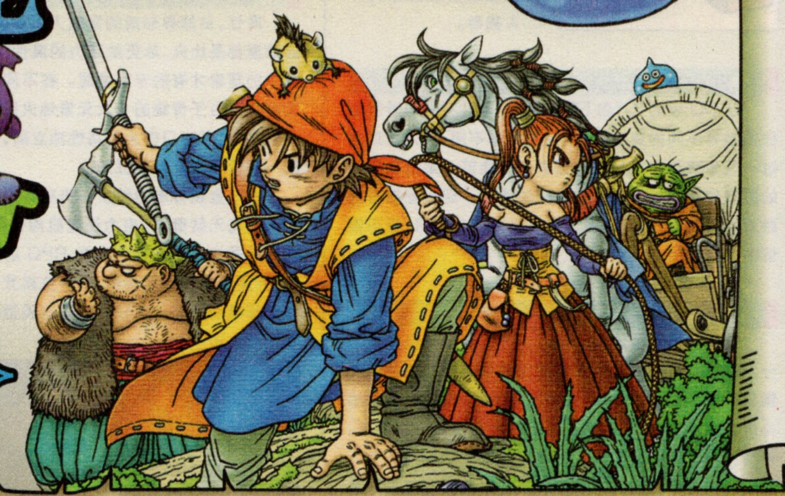


估计大家知道枪刃都是从 FF8 开始的吧

勇者斗恶龙 VIII DRAGON QUEST

天空·海洋·大地 & 被诅咒的公主

机种:PS2
厂商:SQUARE ENIX
发售日:11月27日
类型:RPG
文:莱因/牛蛙
责编:牛蛙



前言

DRAGON QUEST,"勇者斗恶龙",这是一个在游戏业界如雷贯耳的名字,这是一个被称为日本"国民 RPG"的传奇性游戏。在经历了长达 4 年的等待后,最新作《DRAGON QUEST 8》终于出现在玩家面前,早已萧条的游戏店门口又一次排起了长龙……

对和平的执着,对正义的信心,从 DQ1 开始贯彻始终,下面就让我们一起进入这个神奇的世界,寻回那几乎失去的勇气和热血吧!

攻略导读

系统详解 …… 96
世界地图 …… 99
剧情攻略 …… 100
支线情节 …… 127
角色特技习得一览 …… 129
77 只特殊怪兽捕捉地点 …… 131
怪兽队伍特殊组合一览 …… 135
炼金釜合成一览 …… 137
小徽章获得地点一览 …… 138
全装备、道具中日文对照 …… 139
杰西卡服装欣赏 …… 141

从这里开始就是整整 46 页勇者斗恶龙 8 的攻略,希望能够给各位正在玩 DQ8 的玩家们以最大的帮助。

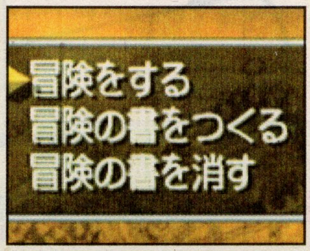
另外,还要感谢负责图片、攻略排版的美编大人们,大家辛苦了。

操作一览

十字键	控制人物走动
左摇杆	控制人物跑动
○键	确定/调出指令菜单
×键	取消
□键	察看地图
△键	调查/行动(开门、搬桶、交谈)
右摇杆	视角移动
L1 键/R1 键	左/右旋转
L2 键	默认视角
R2 键/R3 键	主视点
START	切换指南针(迷宫内或大地图上)
SELECT	切换至战斗记录菜单

标题选项

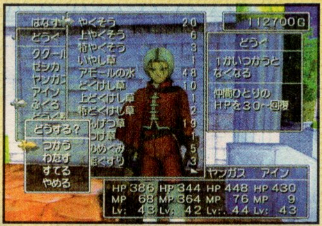
冒険をする	读取记录,继续游戏
冒険の书をつくる	开始新游戏
冒険の书を消す	删除游戏记录



指令菜单一览

1、はなす(对话):与面前的人物交谈
2、じゅもん(咒文):使用角色的学会的咒文
3、どうぐ(道具)
人物名字:察看对应人物身上的装备和道具(最多 12 个)
ふくろ:选择道具袋中的道具(道具袋没有容量限制)
どうぐ整理:将主角等人身上除装备以外的道具全部放进道具袋
ふくろ整理:按种类顺序或日语 50 音顺序排列道具
选定一个道具后出现以下指令
つかう:使用所选择的道具
わたす:把道具交给其他同伴
そうび:装备所选择的武器、防具和饰品
すてる:丢弃所选择的道具
やめる:取消
4、なかま(同伴):与同伴们交谈
5、つよさ(能力):察看人物详细能力





各项能力说明

ちから(力量):人物的基本攻击力

すばやさ(速度):影响战斗中人物的行动先后顺序

みのまもり(身之守):人物基本防御力

かしこさ(智慧):影响人物的魔法攻击力和魔法防御力

こうげき力(攻击力):基本攻击力+装备的武器攻击力

しゅび力(防御力):基本防御力+装备的防具防御力

さいだいHP(最大 HP):人物的最大体力值

さいだいMP(最大 MP):人物的最大魔法值

Ex(经验值):人物的总经验值



ぼうけんした时间(冒险时间):进行游戏的时间统计

おかね(金钱):しょじきん(所持金)ぎんこう(银行存款)

カジノのコイン(游乐场代币):用来在游乐场赌博或交换物品的代币,1 枚代币=20G 金钱

あずけた ちいさなメダル(交出的小徽章数量):收集后并交给メダル王女的小徽章总数,小徽章共 115 枚。

6、さくせん(作战)



まんたん:自动使用咒文回复全员的体力及异常状态。

さくせんがえ:更改战斗时人物的作战方式。

ならびかえ:更改人物排列顺序,排到第一位的人物即是玩家在平时画面中操作的人物。

そうび:更换人物装备的武器、防具和饰品。

せってい:更改系统设定,分别是画面设定和音效设定。

战いのきろく:切换至战斗记录菜单(同 SELECT 键功能)

れんきんがま:切换至炼金釜菜单(特定剧情之后才能选择)

チームへんせい:对收得的怪兽进行队伍编成(特定剧情之后才能选择)

其他菜单



1、商店指令

买いにきた:购买物品

売りにきた:卖出物品

やめる:离开商店

2、教会指令



おいのりをする:存储游戏记录。

おつげをきく:查询人物距下一次升级还需要多少经验值。

いきかえらせる:让战斗不能的同伴复活,被复活者的等级越高收费越高。

どうのちりょう:解毒,要收费。

のろいをとく:解除诅咒,要收费。

やめる:离开教会

3、宿屋指令



泊まる:休息到第二天白天。

休む:休息到夜晚。

やめる:离开宿屋。

注:本次 DQ8 中是有昼夜的时间概念的,在大地图或城市行动时,天色就会随着行动时间而变化,在迷宫中行动则不会对昼夜产生影响,另外昼夜在游戏中的具体影响如下:





昼:有些敌人只会在白天出现,大部分商店也只在白天营业,白天和黑夜城市中的 NPC 都会有所不同。

夜:有些敌人只会在晚上出现,而且夜晚在大地图上的遇敌率和敌人出现数量会增加,特定的一些情节只会在晚上发生。

4、银行指令



あずける:存钱

ひきだす:取钱

やめる:离开银行

注:在银行存钱或者取钱是以 1000G 为最小单位。

战斗菜单指令

1、主指令



たたかう:战斗

にげる:逃跑(本次 DQ8 的逃跑成功率很高,很少出现逃跑失败)

おどかす:威胁等级低于自己的敌人,成功后敌人会逃走,并且掉出道具。

さくせん:作战

2、战斗指令



こうげき:使用物理攻击。

とくぎ:使用已习得的特技。

じゅもん:使用已习得的咒文。

どうぐ:使用道具或更换装备。

ぼうぎょ:防御,受到攻击伤害值减半。

ためる:蓄力,蓄力后增加人物下次攻击时的威力(对魔法也有效)。蓄力的程度分为 5、20、50 和 100 四个级别,蓄力级别越高,攻击力增长幅度越大。攻击之后蓄力即会恢复到普通状态。

3、作战指令



ガンガンいこうぜ:全力而赴,无视自己的状态使出最强的攻击。

いのちだいじに:任何时候都小心补充体力,或以辅助咒文援助队伍。

テンションためろ:蓄力之后再攻击。

バッチリがんばれ:攻守并重,不时使用辅助咒文辅助队伍。

じゅうもんつかうな:保存魔力,在战斗中不准使用任何魔法。

めいれいさせろ:由玩家自己控制。





炼金釜系统

游戏进行到第一次坐船前往南方大陆时,托鲁迪王就会将他的炼金釜修理好,之后就可在炼金釜中合成物品。合成物品时选择用来合成的材料后即可开始合成,如果配方没有错误的话,那么经过一定时间再进入炼金釜菜单就可以取出已经合成好的物品;如果配方错误的话合成将不能继续进行,必须重新选择材料,之前选择的材料不会浪费。

最开始的炼金釜只能选择两种材料进行合成,随着游戏的进行会强化为可以选择三种材料,而完成最后的龙神试练后还能强化为不需要合成时间的炼金釜。

DRAGON QUEST 系统介绍

特技成长系统

本次 DQ8 的人物特技成长与以前的 DQ 系列不同，采用的是特技点数分配方式来习得特技。每个人物都有其固定的 5 种技能，而人物在升级时就能获得特技点数（SP 点数），每种技能加至固定点数后即可获得相应的称号，并且习得新的特技（人物的全特技习得一览请参见 129 页），每种特技都有 10 个级别，加满 100 点学到第 10 级的特技。

附：由于 DQ8 在后期升级极为缓慢，所以到通关时获得的 SP 是肯定不够把全部 5 种技能加到 100，所以要有选择性的分配能力点数，以下是牛蛙对点数分配的建议。

主角



勇气（ゆうき）是主角最需要加的技能，因为勇气可以习得全员 HP 全回复魔法（只有主角可以习得这个魔法）和 MP 消费减半的特技；武器方面建议练枪（ヤリ）或剑其中一种，这两种武器习得的特技威力最大，而且枪技中还有最合适用来对付金属史莱姆的“一闪突き”。

CHARACTER

ヤンガス



人情（にんじょう）技能习得的“くちぶえ”和“とうぞくのはな”都是很有用的特技，至少要把这两招习得；武器方面练斧比较合适，打击系的武器攻击力虽高，但能学的特技太少，镰可以习得偷盗物品的特技和大伤害特技“ビッグバン”，但偷盗特技成功率极低，而“ビッグバン”消耗 MP 太多（ヤンガス的 MP 成长及其缓慢），学不学就看玩家个人喜好了。

CHARACTER

ゼシカ



建议练杖和鞭，杖可以习得很多实用的辅助魔法，而且能保证 MP 的足够实用；而鞭的特技相对比较丰富，而且鞭的直接攻击为敌方一队；短剑不建议去练，虽然在后期能够使用攻击力高的长剑，但是特技还是太少了；おいろけ则能习得很多搞笑的特技，有兴趣看看的话也可以练练；另外游戏中的最强攻击魔法是将格斗练满习得的，学不学就由玩家自己决定吧。

CHARACTER

ククール



弓和剑都有很不错的特技，任意选择一种即可，如果主角练剑的话，那就让ククール练弓吧。杖能够习得的特技多为辅助魔法，不建议去练；而カリスマ除了练到 100 时能习得比较强攻击特技“グランドクロス”外，之前的特技都是辅助或者异常状态特技。

CHARACTER

注：由于练格斗不能装备武器，攻击力相对要低很多，而且格斗技能除了ゼシカ外其他三人都不能习得很强的特技，所以不建议练格斗。

游乐场解说

游乐场是 DQ 系列的特色之一，当然在 DQ8 中也不例外。パルミド和ベルガラック都有游乐场，在游乐场购买代币后就能通过玩迷你游戏来赚取代币了。这次 DQ8 的游乐场总共有以下三种迷你游戏：

宾果●●●•

连接数字的游戏，惠米史莱姆会从下面的框中一次拿出 10 个数字球，只要球上的数字在右边的方块中连成一条直线后就能获得奖励，越早连成直线的话赔率越高。比较难赢的小游戏，不要多玩。



老虎机●●●•

最简单的游戏方式，押注后拉杆即可，只要图案连成上方表示的 8 种方式就能赢，拉到 777 的赔率是最高的 1000 倍。比较容易赢的小游戏，初期赚代币就靠它了。



轮盘●●●•

经典的轮盘游戏，也是一次性可以下注最高的，赢得快也输得快，建议存至少 10000 枚代币后到教会存档，然后再来放手一搏，赢了继续，输了读档再来……

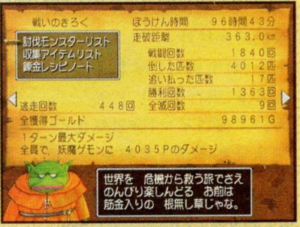


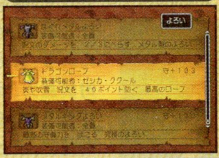
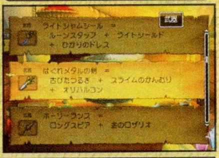


战斗记录

这里会显示玩家进行游戏是的各种详细数据，如战斗回数、击倒怪兽数量、获得金钱数等，最值得挑战的当然是一回合内给予敌人的最高伤害统计，牛蛙截止攻略完成时最多在一回合达成了 4035 的伤害，各位读者有没有达成更高的记录呢？呵呵……

另外在战斗记录里还可以选择察看怪兽图鉴、道具资料和炼金资料。



怪兽图鉴	道具资料	炼金资料
		

城市村庄中的地图标记

游戏中每到一个城市或村庄后按□键就能看到地图，地图上的标记分别表示



- **道具屋，购买普通道具的商店，夜晚不营业。**
- **武器屋，购买武器的商店，夜晚不营业。**
- **防具屋，购买防具的商店，夜晚不营业。**
- **宿屋，花钱即可休息的地方，昼夜开放。**
- **教会，存档、解毒、解咒和复活的地方，昼夜开放。**
- **银行，存钱或者取钱的地方，昼夜开放。**
- **酒吧，到夜晚才会热闹的地方，在此可收集情报。**
- **水井，进入后一般都能找到宝物。**

游戏中的交通工具

马车：马其实的公主变成的，所以马车只是一个摆设，游戏初期只能在大地图上步行。

古船：游戏中期完成寻找月影竖琴的情节之后就能驾驶古船在海上航行了。

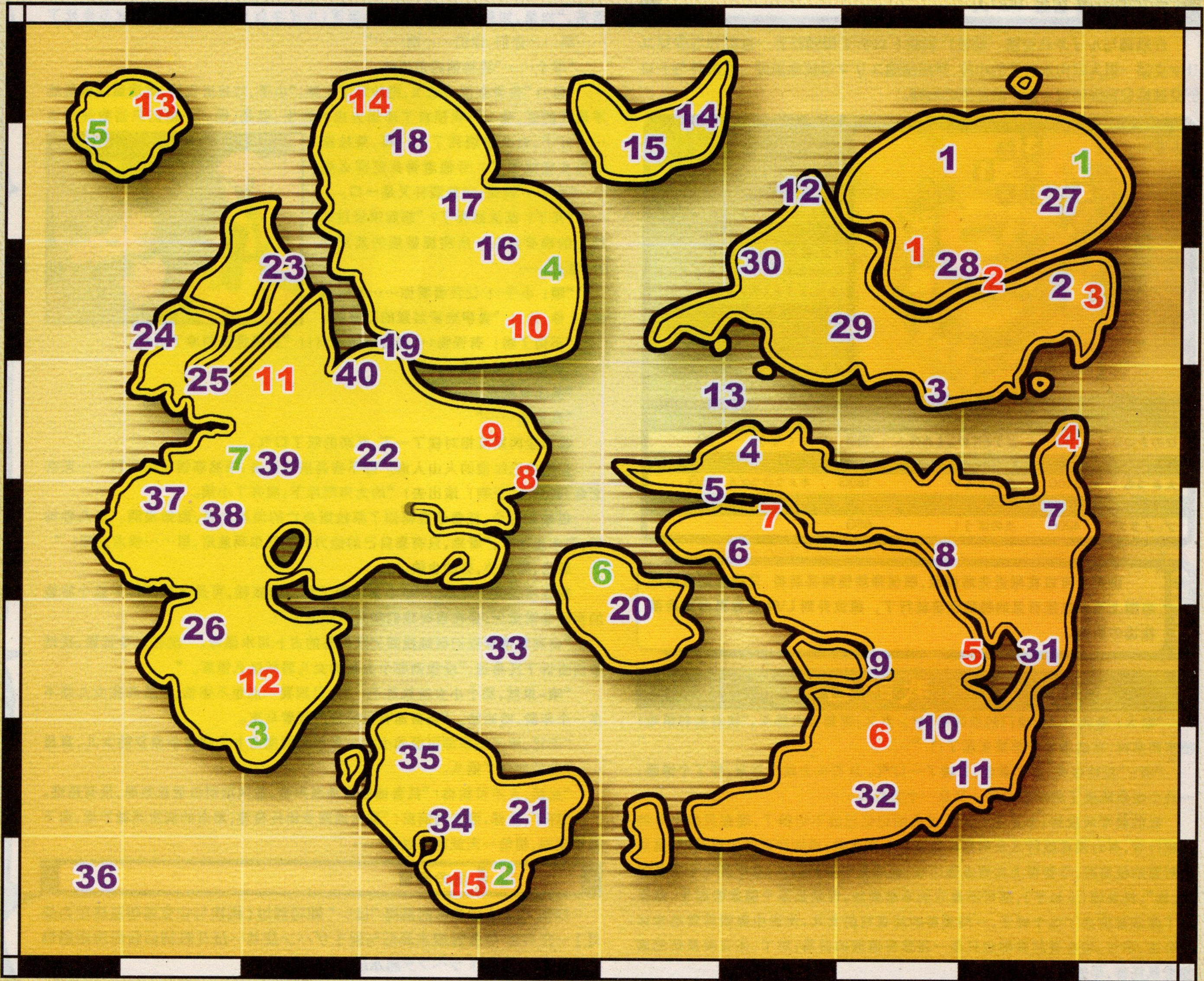
杀人豹：中期完成关于杀人豹的分支情节之后就能获得一个召唤杀人豹的铃铛。

神鸟之魂：游戏后期完成暗之世界的神鸟之巢情节之后就能获得神鸟之魂，使用神鸟之魂就在空中飞行，并且能前往地图上任何区域。

世界地图

DRAGON QUEST VIII

WORLD MAP



紫色							
		16	雪越しの教会	32	女盗贼の家	6	剑士像の洞窟
1	トラペッタ	17	メディばあさんの家	33	光之海道起始点	7	旧修道院迹地
2	リーザス村	18	オークニス	34	神鸟所在位置	8	最终 BOSS 所在位置
3	ポルトリンク	19	リブルアーチ	35	前往暗之世界场所	9	王家の山
4	船着き场	20	圣地ゴルド	36	隐藏小岛	10	ライドンの塔
5	マイエラ修道院	21	レティシア	37	ふしぎな泉	11	龙神之祭坛
6	ドニの町	22	サザンビーク城	38	老魔法师的家	12	龙骨の迷宫
7	アスカンタ城	23	海边の教会	39	行商人のテント	13	暗之遗迹
8	川沿いの教会	24	ベルガラック	40	史莱姆按摩房	14	药草园の洞窟
9	三角谷	25	ラパンハウス			15	神鸟の巣
10	パルミド	26	沙漠の教会	红色			
11	バトルロード格斗场	27	红叶树木	1	泷の洞窟	绿色	
12	トロデーン城	28	山丘小屋	2	海贼の洞窟	1-7	可以飞行后才能前往的 7 处高台
13	メダル王女の城	29	荒野山の小屋	3	リーザスの像の塔		
14	法皇の馆	30	トロデーン西の教会	4	モグラのアジト		
15	サヴェッラ大圣堂	31	湖畔の宿屋	5	愿いの丘		

序幕

输入主角姓名后开始游戏→与ヤンガス交谈→三只史莱姆袭来→强制战斗，可轻松获胜。

トラペッタ　宿屋 3G/人

在酒场与ルイネロ交谈→前往广场将トロデ王带到町外→在町外与少女ユリマ交谈→进入町内水井旁的小屋，答应帮助ユリマ寻找水晶球→在町外与トロデ交谈后会宿屋休息一夜→前往泷の洞窟。



町内:4G/2G/药草(木桶)药草/まもりのたね(罐子) 水井:皮盾(宝箱)
民家1:8G(罐子)布の服(柜子)
民家2:20G(柜子)
民家3:4G/7G(柜子)药草(罐子)
民家4:5G(木桶)解毒草(柜子)
教堂:药草/まもりのたね(罐子)おなべのふた(柜子)ちいさなメダル(宝箱)とうぞくのメモ(教堂顶部)
宿屋:3G/解毒草/药草(布袋)圣水/布の服/ひのきのぼう(柜子)キメラのつばさ(宝箱)
酒场:解毒草/10G(木桶) 武器屋:ダガーナイフ/ひのきのぼう(宝箱)

武器屋		防具屋		道具屋	
ひのきのぼう	10G	どうぞくのこしみの	35G	やくそう	8G
こんぼう	110G	たびびとの服	70G	どくけし草	10G
大きづち	240G	皮のよろい	180G	キメラのつばさ	25G
どうぼつるぎ	270G	皮の盾	70G	布の服	30G
ブーメラン	420G	皮のぼうし	65G		

CP…
出町后可以在附近先练练级，顺便挣些钱购买装备，只要别去惹附近地图上可以直接看见的特殊怪兽就行了，建议升到 LV4 左右再向南走前往泷の洞窟。

序章　我的名字

“老大！老大！！”粗嗓门的亚冈斯(ヤンガス)挥舞着大棒头，“快点去村镇吧！把东西卖掉，在这里坐着都要天黑了！！”

“啊？”我转过头，看了看他，长嘘了一口气。从石头上站了起来，伸了个懒腰，一只小老鼠跳进了腰间的口袋。又是一个黄昏啊……

我的名字叫艾特(エイト)，对于过去的记忆已经不记得了，现在只是个单纯的旅行者，有时候在旅行之余利用马车做些小本生意；矮矮胖胖的叫亚冈斯，虽然平时喜欢板着脸，尽管看上去有点像山贼，但却是个很好的人；至于另一个绿色的“生物”，托鲁迪(トロデ)，那可不是它的本来面貌，传说是某个国家的国王，结果中了魔法被变成了这个样子，一同受害的还有它的女儿，传说中美丽异常的米迪亚公主，不过，现在看起来那也只是一匹普普通通的白马；对了，还有就是我的宠物老鼠托普，尽管调皮了些……

“我看你有点真的像那美克星人……”亚冈斯插着双手，看着托鲁迪。

“我是国王！都是那该死的多尔玛盖斯(ドルマゲス)，把我和我美丽的公主变成了这个样子……我可爱的公主，好不容易定了婚了，5555……”

“现在也不坏……”

“胡扯！一定要找到莱拉斯(マスター·ライラス)，那混蛋的老师，解除我的咒语，还我本来的样子……”



“呼……”

“我可爱的公主……55555”

“啊……真够罗嗦的……”

“闭嘴！矮冬瓜山贼！”

“切……那美克星人……”

类似的争吵每天都在继续，不过我已经习惯了。缓缓的跟着马车走在林荫路上，享受着周围安逸的气息，不知不觉，夕阳的余辉已经把我们的影子连接到了远处的小镇……

“艾特！这里就是莱拉斯的居住地！一定要找到他！！”托鲁迪拉着我的袖子，看得出，泪水已经在他眼眶中打圈了。

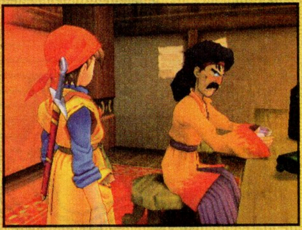
“行了，我会和艾特找到那个人的，那美克星人，你就老老实实的看着马车吧，别到处跑。”亚冈斯搭着我的肩膀，走上了天桥。

酒吧中……

“喂！混蛋！！你这么说是不相信我的占卜了?!”一位大叔重重的拍了一下酒吧柜台，“我早就预言了火灾的发生！嗝……”大叔打了个嗝，一股浓浓的酒气扑鼻而来，“如果，如果你们有听我鲁伊奈罗(ルイネロ)的话，那老头子就不会死了……嗝……你们，你们……嗝……”

“那个……”我悄悄的走近他。

“恩?!”鲁伊奈罗一扭头，把脸贴了上来，“小子，你来说说看，这混蛋酒保居然不信我的话，嗝……我预言了那场火灾的发生，但是，嗝……他们只当我说醉话……好了，老头子烧死了……嗝，莱拉斯那老头被烧死了，亏他老骨头还那么硬……嗝……”说完，对着酒杯又是一口。



“死了？莱拉斯死了？”想起来经过的路上的确看到有一所房屋被烧的焦黑一片，难道……

“喂！小子！！让我看看你……哦哦哦哦！！你，你！！”鲁伊奈罗紧紧的盯着我。

“不得了啦！有怪物！！怪物进城了！！！！”村民慌张的冲了进来。

“矮矮的，绿绿的……”

“头上有触角……”

“真可怕……”

我和亚冈斯互相对视了一下，无奈的叹了口气。

广场中已经围的人山人海。好不容易挤了进去，果然事情不出所料……无奈之余，在众人“怪物！滚出去！”的大声呵斥下，离开了小镇。

但相比这个，托鲁迪在得知了莱拉斯身亡的消息之后，泪如泉涌。但几秒钟后，泪水止住了，“看来，只有靠自己的能力找到托尔玛盖斯，恩……快点走吧！”

悲伤，来的快，去的也快。

就在准备离开之际，一桩小事延缓了我们的旅程，可是这件事对于整个旅途的影响非常重大，但在当时我们却并不知道……

“由利玛请求我们帮她找回父亲失落的占卜用水晶球。”坐在马车里面，我把事情告诉了托鲁迪，“没想到那个大叔的女儿居然这么懂事。”

“哦~果然，那个小女孩就是不一样，见到我一点也不害怕，而且和我女儿差不多一个年龄，哈哈哈。”托鲁迪有些兴奋的赶着马车。

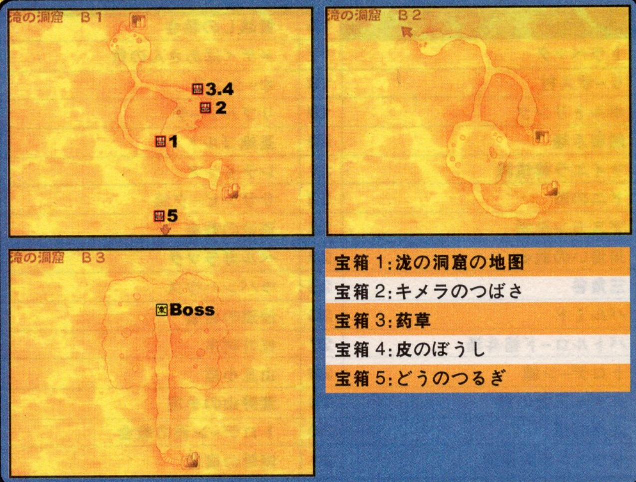
“不过，看不出来那可爱的小女孩居然是酒鬼占卜大叔鲁伊奈罗的女儿，真是……”亚冈斯摇了摇头。

“当然，人不可貌相！”托鲁迪故意放高声音，亚冈斯明白话里意思，没有搭理。

“好了，目标，瀑布的洞窟！”取出地图交给托鲁迪，瀑布的洞窟离城不远，南下很快就到，相信一天就能往返了……

DUNGUN　泷の洞窟

B2F 与大木槌交谈时选择“はい”即可通过(再次与它交谈可选择是否战斗)→在 B3F 尽头触摸水晶后与泷主ザバン战斗→战斗胜利后获得贵重道具“水晶玉”→回到トラペッタ将水晶交还。



宝箱 1:泷の洞窟の地图
宝箱 2:キメラのつばさ
宝箱 3:药草
宝箱 4:皮のぼうし
宝箱 5:どうのつるぎ

BOSS　ザバン

经验值:107
金钱:108
道具:ちからのたね
攻击方式:全体诅咒攻击(对主角无效)全体火炎魔法(12左右伤害)爪击(20左右伤害)
战斗要点:主角负责回复,ヤンガス气合满之后再攻击就能轻松获胜。



CP…

在洞中遇上“メラゴースト”时务必小心,它的火炎魔法虽然只能用一次,但如果同时出现三个的话就会很危险,一定要注意回复HP;另外洞中出现的泡史莱姆可以让我方中毒,进入前记得准备几个解毒草。

进入瀑布的洞窟可以闻到一股淡淡的鱼腥味,当然,没有人会想到在这里进行野餐烧烤的。如果没有一些烦人的小妖怪的话,这里的景致还算一般。

“嗯哈哈哈哈!此路是我开,此树是我栽!”洞窟2层的通路前遇到一只扛着大榔头的土拨鼠,摇头晃脑的看着我们,“要想打此过,留下买路财,如若说个不,嘿嘿……”说完,榔头砸了下地面,掀起一小片尘土,“我管杀不管埋!”

“……”我和亚冈斯对视了一下,低头叹了口气。

看到我们这样的土拨鼠更加嚣张,来来回回走个不停,

一分钟……

五分钟…………

十分钟………………

终于,忍无可忍的亚冈斯头上爆起了青筋:“滚!!”

一声大喝,土拨鼠后退了几步,轻咳了一句,“咳咳,大爷我今天身体不适,先饶了你们。去吧去吧。”说完,扬长而去。

“呵呵,果然还是亚冈斯够凶悍。”这句话在嘴边转了一圈之后又咽了回去。看了看他,微微一乐,继续上路。

越往里走,鱼腥味越重,在洞窟的尽头突然看到水晶球浮在空中,伸手触摸一下,可突然瀑布底下蹿出一个生物,连忙掩鼻后退了几步。定眼一看,是条人鱼,不过长相似乎凶悍了些。为了取回水晶球,自然是拔刀相向。

战斗略微有些吃力,人鱼释放的黑色烟雾包围着我和亚冈斯,每到这个时候,身体周围总有一阵银色的光芒包围着自己,但自己却没有什么感觉……看看亚冈斯,被雾包围着的他好像昏昏沉沉的样子……在恢复咒文和药草的帮助下,战胜了人鱼,可是他满脸惊讶的看着我:“为什么!我的诅咒对你无效?!为什么!!”

诅咒?那黑色的烟雾就是诅咒吗?我怀疑的看了看它。

“难道……你就是那个托鲁丁城的幸存者?”人鱼仔细看了看我,“传说中一晚上,城被荆棘所包围,里面所有的人中了诅咒,只有一个人幸免,而那个人,不知道什么原因和人一起乘坐马车旅行……”

马车旅行?这不是在说我么?以前的事不怎么记得了,但如果它说的是真的话,那托鲁迪真有可能是国王……荆棘……呜…………

不知怎么的,脑中浮现出一个景象:一座巨大的王城被荆棘所吞没……

我后退了几步,惊讶的看着人鱼。



“果然,你就是那个幸存者。虽然不知道你为了什么原因来寻求水晶球,不过,既然战胜了我,这个就给你吧。”人鱼把水晶球往我手里一丢,“最后,如果你见到了水晶球真正的主人的话,帮我带句话,别随便的往瀑布里面丢东西!!否则一概没收!!”说完,钻入瀑布之中。

原来,还是个环保主义者……我淡淡的一笑,可随即笑容就换成了疑虑:我真的是那个幸存者么?那托鲁迪说的可能是真的……

回到小镇已经是深夜时分,急匆匆的来到鲁伊奈罗的家中,一进门就觉得有一股炽热的眼神注视着自己,让人窒息的感觉。

“啊!酒场的小子!谁让你把水晶球捡回来的!我都丢掉了的东西!”鲁伊奈罗说着走向我们,“走吧走吧!这里没你们的事。”

“爸爸!”由利玛从后屋走了出来,“是我拜托他们的。”

“由利玛……我都说过了,我以后不占卜了……”

“爸爸,通过水晶球可以得知很多事吧……”由利玛出乎意料的问了句。

“恩。是这样的,不过……”

“爸爸,我什么都知道了。”由利玛缓缓的走到鲁伊奈罗身边,“包括,你不是我亲生父亲的事……”

“……”鲁伊奈罗把头低了下去。

“我,很早就知道自己双亲已经去世。是您收养的我,在您大好风光的时候。”

“哎……”鲁伊奈罗重新坐到了位子上,“那时候,我利用水晶球占卜,所有的一切尽在掌握,也声明远播。但是,我那时候只顾着自己,不管好人坏人,只要是占卜,我都会满足他们的要求。也就因为这样,导致了你父母……”

“爸爸。”由利玛从身后轻轻的抱住了鲁伊奈罗,“我并没有怪您。事后将孤儿的我抚养长大的,也是您一个人,虽然,我的亲生父母已经不在了,但是我还有您这个养父……我不想看着您每天借酒消愁,我希望您回到过去的那个时候,那位人人敬仰的伟大的占卜师。”

“由利玛……”鲁伊奈罗用手轻轻抚摸着由利玛的头,眼中真情流露一片。

次日……

从鲁伊奈罗家小阁楼的床上爬了起来,看看窗外已经是中午了,偶尔可以闻到邻家的饭菜香味,摸了摸肚子走下楼,鲁伊奈罗精神抖擞的坐在水晶球前冥想,也许是我的脚步声吵醒了他,他睁开眼,微笑的看看我,“醒了啊?”

“恩,算是吧。”我点点头,搬了张凳子坐在他边上。

“非常感谢你,让我找到原来的感觉……恩,我第一次见到你就觉得你有些特殊。”鲁伊奈罗又一次盯着我看了看,“给你占卜一下吧。呵呵,很久没有这样了。”

说完,双手放在了水晶球上,片刻之后,水晶球内部开始有所动静,如同流水一般,蓝色的波纹开始轻轻荡漾。

“噢!!这个!!这个人!!打扮的像小丑一样的人!!他就是你们追寻的那个人,多尔玛盖斯!”

“多尔玛盖斯!!!”楼上正在熟睡的亚冈斯突然跳了起来,飞奔了下来,“你刚才说什么?多尔玛盖斯!!!”

“恩……就是这个人,杀害了莱拉斯!而且……现在已经南下了……”鲁伊奈罗继续看着水晶球说道,可过了一会,突然抚摸起水晶球来了,“怎么?怎么占卜不行了?……厄,啊?这里怎么会有一个裂缝,我记得以前是没有的啊!!”



“…………或许是您丢进瀑布的时候撞坏的吧。”我小声的说了句。

“嗯?哦……唔咳~~你们,应该是会去追赶他吧。”鲁伊奈罗看了看我们。

“当然!”我点了点头。

“哦!那就好,不过要小心,那个人给人的感觉很不好……而且,你们的前途,唔……又看不清了。总之,万事小心!”鲁伊奈罗站起身来拍了拍我的肩膀,“小伙子,加油!你很不错!!我相信你的!”

“谢谢!”我背起剑走到了门外,亚冈斯也跟了出来。鲁伊奈罗和由利玛一直把我们送到了桥头,直到我们一直劝阻才停下了脚步。

“大哥哥……”由利玛突然叫住了我,脸色一红,“那个……我还没问你叫什么名字呢?”

“名字?呵呵……”我不好意思的挠了挠头,“艾特,我的名字叫艾特。”

リーザス村　宿屋 4G/人

按照路牌的指示前往关所,穿过关所就能到达リーザス村→在村口与ポルク和マルク交谈→与大屋的中人交谈,将トーポ放进3F的老鼠洞→控制トーポ在桌子上取得信件后回到主角身边→将信交给站在ゼシカ房间前的ポルク后他就会暂时加入→前往村东リーザス像の塔。



村外:圣水(罐子)
房屋1:药草(罐子)11G(柜子)
房屋2:キメラのつばさ(柜子)
大屋:5G/ふつうのチーズ(罐子)たびびとの服(柜子)ふしぎなきのみ/18G/まんげつ草(木桶)ゼシカの普段着(ゼシカ屋中柜子)

武器屋		防具屋+道具屋	
こんぼう	110G	皮のこしまき	220G
大きづち	240G	うろこのよろい	350G
どうぼつるぎ	270G	うろこの盾	180G
ブーメラン	420G	やくそう	8G
石のオノ	550G	せいすい	20G
		キメラのつばさ	25G

CP…

穿过关所后敌人实力会有所加强，最好在村外练级，而且更换部分装备。此时主角和ヤンガス技能点最好先集中强化1种武器能力，尽早习得比较实用的特技。建议等级达到LV9再前往东之塔。

第一章　各自的理由

坐在马车上，我将情况告诉了托鲁迪，心急的他自然加紧赶路，道路虽平，但是……

“不可饶恕！绝对不可饶恕！”托鲁迪把牙咬的嘎嘎响，“那个多尔玛盖斯居然连老师都杀害！混蛋!! 一定要追上他。”

“嗯……”我沉思了一会，想到了人鱼说的那些话。

“希望天黑之前能够赶到南面的村庄，利扎斯(リ-ザス)。”亚冈斯看了看行囊，“我们的食物不多了。到不了的话，就只能露宿了。”

“没问题！有我托鲁迪王以及可爱的米迪亚公主！绝对可以!! 架!!”

“话是这么说…………喂，喂！你小心点驾车！”

“罗嗦！”

“那美克星人，你看着点前面！”

“别叫我什么什么星人，我是国王!!”

“驾车别看后面啊！”

“不用你教我!! 矮冬瓜山贼!!”

“呼……安全第一，安全第一……”



一路喧闹着，终于在夜幕降临前来到了小村。刚一进门，两个小孩就围了上来，指住亚冈斯的鼻子说道，“站住！山贼!!”

“…………”亚冈斯无奈的看了看我。我也只好摇摇头。

“这么晚了，看你的打扮也不像好人！”带着尖角头盔的男孩盯着亚冈斯看了半天，“山贼！来决一胜负吧。”说着，从背后抽出一根小木棍，舞动着冲了上来。

“你们两个……”一个老者的声音从小孩的背后传了过来，两人同时一愣，慢慢的回过头。

“人家只是旅行者，别动不动就说人是山贼。”修女装扮的老者在两人头上分别敲了一下，“有这些闲工夫不如快点完成杰茜卡小姐吩咐的事，小姐生气是很恐怖的哦。”

“诶？”小孩不约而同的吐了吐舌头，跑开了。

“对不起了，两位。”修女上来给我们打招呼，“这两个孩子就是这么调皮。”

“不，没什么。”我笑着看了看修女。

“哼，没事了，也难怪，我妈天生就把我生的这样子。”亚冈斯两手一插也跟小孩子似的噘着嘴巴看了看四周。

从村民的口中得知，村庄里的名门阿鲁巴特家的独子萨贝尔特去世，家里的重担落在了长女杰茜卡的身上。艾鲁巴特家宏伟的别墅，在这个小村里面显得格外气派，也特别引人注目……

去看看吧！说不定她会知道多鲁玛盖斯的下落……抱着这个思想，我和亚冈斯二人来到了别墅。

“啊?! 刚才的盗贼！”

“啊?! 刚才的小孩！”

亚冈斯和两个小孩同时指着对方说道。

“我是来见杰茜卡的。”我话刚说出口，谁知道对方立刻吼了起来，“不见不见，大小姐谁也不见！”

“其实……”

“别其实了，我知道你心里想什么……你和那个求婚的王子一样的吧，看你的眼就知道了。”

“求婚??”正感到有些莫名其妙的时候，两个小孩就开始把我和亚冈斯往外推，“走吧，杰茜卡不会见你们的。”

无奈之下，正要离去。突然听到阁楼上乒乒乓乓的一阵热闹，寻声冲了过去，发现地上一名女佣正在嗦嗦发抖。地上罐子盘子的碎片被砸了一地。

“你没事吧？”

“老，老鼠…………有老鼠……”女佣半天嘴里说出几个字，看了看我，似乎略微定了定心，可目光一见到我腰间口袋里宠物托普以后立刻再次放声大叫。

“没事的，这是我的宠物托普。呵呵……”

“哦……”女佣心神未定的看了看我，又瞅了瞅我腰间把脑袋探在外面东张西望的托普，缓缓的用手指了指远处的墙壁，“洞，有个老鼠洞……刚才，有只老鼠跑进去了，那，那是小姐的房间，如果，咬坏什么东西的话…………”



“放心，我让托普进去看看，没问题的，这是只会抓老鼠的老鼠。”我朝女孩眨了眨眼，将托普放到了地上，一溜烟的功夫，小托普也钻进了洞去。

数分钟后，托普出来了，只是嘴上叼着一张纸，上面似乎还写了点什么。我掰了一块奶酪丢给了托普作为奖励，同时拿起了那张纸看了起来：

“这份信没有明确的收信人，不过有缘看到的话，请帮忙转达一下，就当我的遗言好了。

首先，妈妈，对不起。我一定要去东边的塔里面替哥哥萨贝尔特报仇，虽然破坏了家规，但是对我来说，这是比家规更重要的；另外，波鲁克和玛鲁克，也要说抱歉，平时对你们凶巴巴的，还让你们一直帮我守空屋，原谅我吧。

杰茜卡。”

不得了了!! 看完信的第一感觉，就是这样子。

找到波鲁克和玛鲁克，他们还在门口守着，可是不管我怎么说，他们都不相信杰茜卡已经离开，最后，出示了书信之后两人立刻叫了起来：“完蛋了！”



“喂！”带尖角头盔的波鲁克用手指着我，“你，戴红头巾的，跟我一起去一次东边的塔，将杰茜卡带回来。”

“我？”我用手指了指自己，疑惑的看着他。

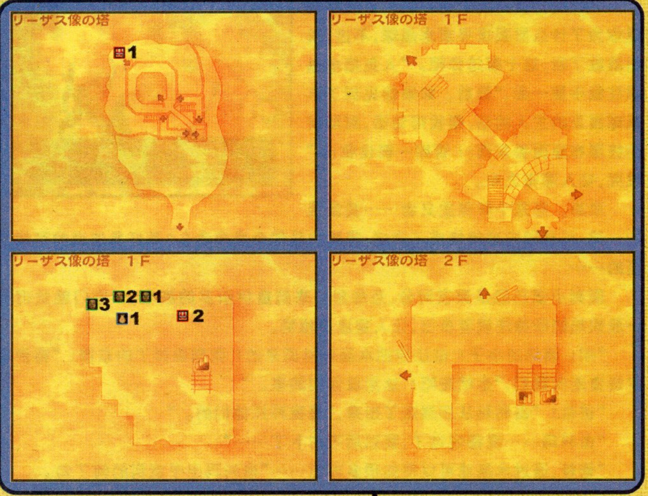
“还有你背后的那个山贼，一起来！一定要将她带回来，哪怕打晕了也要拖回来!!”波鲁克大声说着，一副指挥者的气势，“玛鲁克，继续守着门，别让人进去。好了，红头巾和山贼跟我来，一起救回杰茜卡！出发!!”说完，冲下了楼。

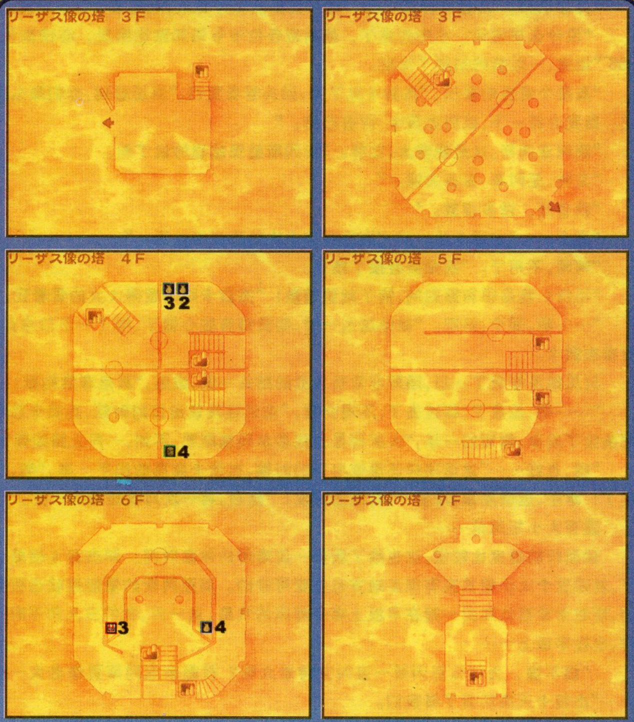
“老大……”亚冈斯小声的说了句，“这孩子怎么这么臭屁……”

“哈……谁知道……”我苦笑了一下，跟着波鲁克走出了别墅。夜空中繁星一片，那少少的上弦月也被淡淡的云遮去了脸。

DUNGEON　リーザス像の塔

将塔门打开后ポルク即会离开→到达7F塔顶后即可与ゼシカ相遇（塔中没有BOSS战）→剧情结束之后回到村中再与ポルク交谈→前往ゼシカ家发生ゼシカ离家事件→离开村子。





宝箱 1:リーザス像の塔地图	罐子 2:7G
宝箱 2:すばやさぼたね	罐子 3:ちからのたね
木桶 1:まんげつ草	木桶 4:药草
木桶 2:11G	罐子 4:解毒草
罐子 1:22G	宝箱 3:うろこの盾
木桶 3:药草	

CP…

塔中有一种红色的双面青蛙受到攻击后就会用另一面攻击,另一面的攻击力极高,所以遇上大群这种青蛙时千万不要用全体攻击,最好是用两次气合后直接将其击倒方法逐个击破,不给它用另一面攻击的机会。

一路上,波鲁克向我们讲述着利扎斯神像塔的故事,拥有真实之眼的女神像。当然,这引起了我们的好奇,可是也有一点让我们觉得奇怪,塔的门不是推的,而是像卷帘门一样,从下往上提。据波鲁克说,这是只有村人才知道的秘密……

来到塔顶,原以为会有一场英雄救美的战斗,可谁知却出乎意料的宁静,四周的火把烛台将白色的大厅照的通红,正中央的白色女神像端庄美丽,显然是出自大家手笔。可是更吸引我的却是女神像脸颊上那一双红宝石眼睛,想必就是真实之眼了吧……



凝视女神像一会,突然听到背后有脚步声,回头一看,一名红发扎着羊角辫的少女正目不转睛的盯着我们,突然,大叫道:"死吧!盗贼!!"话音刚落,一发火球迎面射来。

反应迅速的我立刻躲开了攻击,火球硬生生的轰在了神像上,乳白色的神像立时被火焰包围,少女怒骂着,不断的释放火球攻击。终于一个巨型的火球在她手上形成,可此时……

"住手,杰茜卡,他们并不是盗贼,只是单纯的旅行者……"一个男子的声音飘在空荡荡的大殿上。

"……萨,萨贝尔特哥哥……"杰茜卡眼圈一红,巨型的火球飞向了一边的火把烛台,将其炸了个粉碎,"哥哥,还活着么……"杰茜卡快步跑向神像,不停的往四周看着,可是除了我们之外没有发现其他人。

"不,我已经死了,现在只是我残留在神像上的灵魂,被你刚才的火球给打醒了……快,时间不多了。触摸神像的红宝石,真相,就会重演……"

杰茜卡遵从声音的指示触碰了一下红宝石,顿时大厅中央隐隐约约浮现出一段景象:

一名男子来到神像大厅,可是却被一个小丑装扮的人给杀死了。那人在消失前留下一句话:可怜的萨贝尔特,从今往后你不再悲伤,你的灵魂将与我多尔玛盖斯一起,嘿嘿嘿,哈哈哈哈哈哈……

"嗯……这么看来,杀死萨贝尔特的也是那个多尔玛盖斯!"不知道什么时候,托鲁迪也跑了上来,"这家伙的罪又多了一条。哎呀,我要快点回去了,你们也尽快回马车来。"说完,一阵小跑下了塔。



"杰茜卡啊……"笼罩着神像的火焰渐渐变弱,"我不知道为什么自己的灵魂会在神像上,但也许这就是命运的安排,让你和那两位旅人知道一切,我可爱的妹妹,我要走了。"

"不……不!哥哥!"杰茜卡跑到神像边上,伸手就想去抱,可是由于火焰的关系无法近身。

"杰茜卡,不管别人怎么说,坚持走自己的路,过自己的生活。知道吗……好,好,保,重……"火苗渐渐变成了火星,逐渐的飘散。

"哥哥!!"杰茜卡放声痛哭,跪倒在神像边上,用手摸着神像,火焰的余温尚存,可是那个熟悉的声音已经再也听不到了。

看到如此伤心的杰茜卡,还是让她静一下吧。正准备离开的时候,杰茜卡突然叫住了我,哽咽着说道,"刚才,真对不起……麻烦,你回村,告诉我妈妈。我,过一会,就回来,谢谢……"

我点了点头,拉着亚冈斯静静的离开了塔。

带着复杂的心情回到了利扎斯村,波鲁克已经在宿屋门口等了我好久,得知一切以后的他只留下一句,"大哥哥,谢谢你,早点休息吧……"然后便悄然离开。

这一晚,是我第一次失眠。

第二天,来到杰茜卡的家中,却发现她正和母亲吵得不可开交。杰茜卡为了报仇决定外出,可是母亲认为她是一个女孩子,就应该遵守妇道,嫁夫生子。最后,杰茜卡决定离家出走,以示决心,而她母亲也说了句,如果要走,以后就别回来。

"好啊!不回来就不回来!"杰茜卡气呼呼的从房间里提出大包小包行李,怒气冲天的下了楼。只是波鲁克和玛鲁克对这位大小姐有点舍不得……就在大小姐杰茜卡离开后不久,波鲁克悄悄的拉拉我,"帮忙照顾一下她吧,现在的她很需要有人去安慰……一个女孩子在外,很寂寞的,需要有人在她身边,村庄我会保护好的,杰茜卡就要你去保护了。有空多关心一下,知道吗?……嗯,你懂我的意思吗?女孩子……嗯,很那个的……我想你应该懂我的意思吧……喂,红头巾,你倒是说话呀!!"

这,这真是人小鬼大啊。

ポルトリンク　宿屋 5G/人

在酒场与ゼシカ交谈→再次与ゼシカ交谈即可出航→在海上与巨大海兽オセアーノン战斗→战斗结束后回到港町→与ゼシカ交谈即可乘船往南方大陆,ゼシカ也在此正式加入→航海途中与トロデ交谈后即可使用炼金釜进行物品合成



町内:かしこさのたね(罐子)キメラのつばさ/药草/17G(木桶)

宿屋:圣水(柜子)

船上:药草/命のきのみ/解毒草/おんおなべのふた(木桶)すばやさぼたね/12G/10G/药草(罐子)ブロンズナイフ(宝箱)

武器屋+防具屋		道具屋	
石のオノ	550G	やくそう	8G
铁のヤリ	750G	どくけし草	10G
铁のかま	910G	せいすい	20G
皮のこしまき	220G	キメラのつばさ	25G
うろこのよろい	350G		
うろこの盾	180G		

BOSS オセアーノン



经验值:311

金钱:230

道具:无

攻击方式:全体火炎吐息(30 左右伤害)直接攻击(25 左右伤害)全员物理攻击(16 左右伤害)

战斗要点:这只大家伙也就是全体火炎吐息比较有威胁,只要保持己方两人 HP 不低于 50 危险就不大,如果等级较低的话则可以让主角专门负责回复,ヤンガス实用气合攻击即可。

CP●●●●●

第一次乘船之前建议在町外将等级升到 LV12 左右,之后的 BOSS 战就相对比较轻松了。ポルトリンク町外左侧的山道此时被巨石挡路,不能通过,以后才能回来。以现在的等级可以去打打之前出现的一些特殊怪兽(怪兽所在位置请参看后面的内容),可以获得怪兽铜/银/金币,卖掉后用来添置装备。

从波鲁克的口中,得知大小姐杰茜卡下一处的目的地,港镇波鲁特林克(ポルトリンク),翻山越岭之后来到了这个港镇,从镇民的口中得知,这个小镇的所有权居然是属于阿鲁巴特家。

趁着天色没黑,来到了码头,果然,杰茜卡正在那里大发雷霆。

“我说要开船！就是要开船!!”杰茜卡对着一水手大叫道。

“哎呀,您这么做真让我为难。海上现在有魔物,没办法出海。”

“我都说了,魔物的话我来解决！”

“不行不行,您是千金之躯,怎么能冒险？”

“没用的东西,我说可以就可以!”杰茜卡大叫着,突然,眼光落在了我的身上,“哈,真是凑巧了,你们也在这里。”

“嗯……”我没有把波鲁克的话说出来,点了点头。

“上次在塔里面,真是对不起了。”杰茜卡不好意思的看着我笑了笑,“这次,再麻烦你们一下了。”

“诶？”没等我说话,便被她拖到刚才那水手跟前。



杰茜卡用手一指我和亚冈斯,“我找到退治魔物的人了,就是他们！”

水手上下打量了我们一番,“这个小伙子……可以吗？”

“没问题,我打保票。”杰茜卡神秘的一眨眼。

船上……

“老大,怎么感觉这船晃的厉害……”亚冈斯脸色土黄的看着我,双手紧紧抓住船桅。

“……你,晕船吧……”我小声的说了句。

亚冈斯没有搭话,把头转向一边。可是突然,了望塔的水手叫了起来:“出来了出来了!!”

我和亚冈斯往远处看去,蔚蓝的海面上开始泛起阵阵水泡,不一会一个庞然大物从海底跃出！一头巨型的八爪鱿鱼。

“嗯嘿嘿嘿嘿,没想到,今天又有人出海。”鱿鱼的眼睛弯成了月牙型,“他们是不是想我吃掉他们呢?嗯嘿嘿嘿嘿。船上有个小妞,应该不错,嗯嘿嘿嘿嘿,就这么了……你们,全部变成我的食物吧！嗯嘿嘿嘿嘿!!”变态的笑声之后,鱿鱼的触手已经搭到了甲板上……

数分钟后……

“对不起,各位爷爷奶奶,我知错了！”满脸是疱的鱿鱼哭哭啼啼的说着,“其实,袭击海船不能怪我,应该怪那个小丑!上次,他居然在水上步行!而且一副臭屁的样子,所以,所以我就想,教训一下人类,既然能在水上走,那也就不用船了。55555,都是那个家伙的错,如果他不那么嚣张就好了。”

“这家伙,真能狡辩……”杰茜卡小声的说了句,一脚跨上了栏杆,对着鱿鱼大声吼道,“小子！我要你保证,以后不在袭击海船！能做到吗？”

“能,奶奶说的话,小的一定记得。”鱿鱼的眼睛又一次翻成了月牙型,“为了表示歉意,这个给你们。”说完,触手从海底伸起,丢了一样东西到甲板上。定睛一看,原来是个黄金手镯。

“奶奶带这个可以变得更漂亮,更有气质。”鱿鱼不住的拍马屁。

“算你识相。”杰茜卡微微一乐,“这东西虽然张牙舞爪,倒是很会见风使舵。”

“没什么事的话,小的先走了,最后祝各位爷爷奶奶旅途顺风,心情愉快,886~”说完,一股脑的钻进了海底。

“真是个奇怪的家伙。”杰茜卡笑了笑,回头看看我们,“真没想到,你们那么厉害。自我介绍一下,我叫杰茜卡·阿鲁巴特。”

“我叫亚冈斯,这是我老大,艾特。”亚冈斯勉强站稳的说了句。

“艾特,亚冈斯,多多关照。”

“我也是。请多指教。”

“那个……”杰茜卡脸一红,“还没有为上次的事说抱歉呢。”

“呵呵,不用了。”我微笑着摆了摆手。

“不行！我是很有原则的,错了就要道歉！”杰茜卡眼睛瞪得大大的看着我。

“……嗯,那个,好吧。”被她这么一看,倒觉得有些心慌了,咽了一下口水后,看着杰茜卡。

只见她深呼吸了一口,随即非常有力度的把头一低,说道,“真是非常抱歉!!”

“……嗯,没事了,都过去了,不用介意。”这话还没说出口的时候,杰茜卡已经把头抬了起来,甜甜的一乐,“大家都是去找多尔玛盖斯吧,不如,一同上路如何?”

“嗯,也好……”这话同样还没说出口的时候,杰茜卡高高的把手一举,“嗯,决定了！水手,返回港镇,准备一切,然后出发！”然后,再一次对我甜甜的一笑。

真有大小姐风范……

船航行的速度比较慢,这也给了我们一段难得的休息时间。和杰茜卡相处久了,发现这个大小姐其实有很多地方也是蛮可爱的。而亚冈斯的晕船症状也有好转,现在常常喜欢和我一起在甲板上享受海风的气息。这一天,我们三人和平时一样,坐在甲板上……

“搞不懂,为什么亚冈斯一直叫艾特老大呢？看起来亚冈斯更像老大一些……”杰茜卡天真的看了看我们。

“这个啊？这可说来话长了！”亚冈斯兴奋的从木桶上跳了下来,“想听吗？这可是一段可歌可泣雄壮的故事哦。”

“哦？那一定要听啊！”杰茜卡像小孩子似的也跳上了木桶坐在了我的边上。

“咳咳……那是很早以前了……”亚冈斯清了清嗓子,如同说书先生一般缓缓叙来:“话说当年,还是一个满腹雄心壮志的热血青年,一心想要出人头地。但是,当时的风气很不好,大家都以貌取人,我做过很多事,但都因为天生凶样而失败。

终于,钱财散尽,饿得是前心贴后背,无奈之下,只有选择了最符合我这张脸的职业:山贼。

我挑选了几块地方,终于选择了一处悬崖吊桥,等候了三天三夜,终于猎物出现了。当时的艾特和托鲁迪正要通过吊桥,被我拦了下来。

‘呔!此路是我开,此树是我栽,要想打此过,留下买路财!’我舞动着斧头说到,可是对方似乎并没有把我放在眼里,‘听清楚了,我可是天下闻名的大山贼,亚冈斯!想要命的就把钱留下。’我担心一开始说的太含糊对方听不懂。可是谁知当时的托鲁迪认为我在胡说八道,于是我和艾特动起手来,但由于我力大的缘故,不小心把吊桥砍断,虽然艾特等人在绳断的之前过了桥,可是我却掉了下去。当时的我就拉住一根绳子,原以为肯定死翘翘了,没想到当时的艾特居然把我拉了起来,救了我一命。我对他这种以德报怨的行为彻底折服,从此认他做了老大。”



“就这个……”杰茜卡无聊的看了看亚冈斯,“那个可歌可泣的雄壮故事？”

“当然没有,还有后文的,我和老大一起以后,他教了我很多做人的道理,是我更加心悦诚服。”

“阿……”杰茜卡打了个呵欠,“行了行了,下次再说吧,多吹海风对皮肤不好,我先回房了。”说完从木桶上跳了下来进了船舱。

“老大……”亚冈斯看看我。

“嗯？”

“这个故事,果然只有男性之间才可以沟通,女人根本就不明白男人间的友情。你说是吧？”

“这,这个……呵呵……”



此后,过了几天,托鲁迪悄悄递给我一个壶,说是练金用的……不过,在亚冈斯看来,那个壶除了好看就没别的了……

在短暂几日的航海旅途结束之后,我们再一次的踏上了陆地。虽说追寻多尔玛盖斯的踪迹,可是手头却没有任何的线索……

船着き场　宿屋 6G/人

此处没有固定情节，在宿屋休息一夜后即可离开。



港口:8G/解毒草/まもりのたね/キメラのつばさ（木桶）こんぼう/药草/皮のこしまき(罐子)ブーメラン/200G/ちいさなメダル(宝箱，需要盗贼钥匙)

宿屋：ふしぎなきのみ(柜子)铁のクギ（与盗贼对话获得)

武器屋		防具屋		道具屋		武器屋+防具屋	
ブロンズナイフ	150G	うろこのよろい	350G	やくそう	8G	ひのきのぼう	10G
いばらのムチ	350G	绢のローブ	420G	どくけし草	10G	おなべのふた	40G
铁のヤリ	750G	くさりかたびら	500G	せいすい	20G	バンダナ	45G
铁のかま	910G	うろこの盾	180G	キメラのつばさ	25G	ヘアバンド	150G
		とんがりぼうし	70G			スライムピアス	400G

CP　在宿屋获得铁のクギ可以用来与ブロンズナイフ合成出盗贼钥匙，之后就可以打开不少之前不能开的宝箱。到大地图上之后到处转转可以找到不少宝物，东侧山丘废墟的特殊怪兽“怪力ゴレムス”最好还不要去惹。



从码头的人那里打听得知，南下的小镇德尼(ドニ)镇是个比较热闹的地方，也许会在那里得到一些消息。驱车南下，途中在麦拉(マイエラ)教会借宿了一晚，第二天傍晚时分终于来到了德尼镇……

ドニの町　宿屋 8G/人

穿过マイエラ修道院后即可来到ドニの町→进入酒场与ククール交谈→获得ククール给予的“圣堂骑士团の指轮”→再次前往マイエラ修道院



武器屋	
レイピア	300G
いばらのムチ	350G
まどうしの杖	1300G
ロングスピア	1700G
大かなづち	1700G

道具店+防具屋	
やくそう	8G
どくけし草	10G
せいすい	20G
キメラのつばさ	25G
くさりかたびら	500G
ターバン	410G

酒场：ちいさなメダル/6G(木桶)

CP　町中武器屋的武器都很不错，如果金钱允许就更新一下同伴们的武器吧。

小镇不大，只有一间教会，一所旅馆和一间酒吧，先去酒吧问问看吧。

酒吧内部热闹非凡，中间一张大桌子边上围了很多人，好奇的杰茜卡拉着我也挤了进去。

中央的桌子上，筹码金钱分作两摊，一眼就能看出这是一场牌局，而且是一面倒的牌局。

“美丽的小姐，我现在可不能搭理你……”银发红衣男子端起酒杯抿了一口，朝身后的杰茜卡微微一乐，而后把手中的牌一摊，“四条 A，又是我大。”

“该死！”对面的壮汉狠狠的将牌扔在了桌上，“见鬼了，怎么连续输！”

“出老千的吧。”壮汉身后的人开始起哄。

“出老千？难怪一直赢！”

“不算不算！！”

“出老千的剁手指头。”

银发男子对这些话没有理会，淡淡的一笑，继续喝着葡萄酒。

“喂，你们这些人是不是过分了些？”亚冈斯来到壮汉的面前盯着他看了看，“说人出千是要有证据的。”

“证据？”壮汉瞅了他一眼，“老子在这里说话就是证据！”说完，一把推了下亚冈斯，将他推翻在地，连带受害的还有边上的一张桌子。

“这就要打架了……”酒吧里面的人纷纷自觉的往外靠了靠，围出一个圈子。

“……”亚冈斯一脸怒气的站起来，来到壮汉的面前，“警告你，别太过分了！”

“过分又怎么样？”壮汉把拳头握在手里。

“真是的……”杰茜卡从桌上拿起一脸盆冰水就扑了过去，“都冷静一下！”

“哎哟，这里还有个泼辣的妞。”壮汉身边的人呼啦一下，将杰茜卡围在了中间，“是一伙吧，来，和大爷玩玩。”



杰茜卡右手搭在了腰间的蛇皮软鞭上，后退了一步。

“哐”的一声，一张凳子飞了过来，砸趴下一人。仔细一看，原来亚冈斯已经把凳子高高的举过了头顶，青筋爆起，“那么多人欺负个女人，来，打架的话，爷爷我陪你们打！”说完，连人带凳砸了过去。

这一下，整个酒吧就开了锅了，什么杯子瓶子到处乱飞，玻璃碎片夹带着木屑倒的一地都是。起哄的不断的喊着口哨，有些人还不时的跟着瞎搅和。

“哦呀？没想到他打架比打怪物更厉害。”看着亚冈斯勇猛的拳打脚踢外加头撞，瞬时间就放倒了几个之后，杰茜卡呵呵一乐，拾起酒瓶对着人堆就飞了过去。

“来来，好孩子不打架的。”银发红衣男子拉着我和杰茜卡的手，走出了后门。

“真是非常感谢你们替我解围。”男子主动和我握了一下手，“没你们的话，看来真的要动手了。”说着，从袖管里甩出几张扑克牌。

“你，真出老千……”我惊讶的看了看他，男子没有说话，微微一笑把头转向了杰茜卡，“美丽的小姐，刚才没有和你说话真是对不起。”

“没什么了。”

“我们在这里相遇一定是神的安排，对了对了。纪念一下吧。”说着脱下右手的手套，摘下上面的戒指，然后一把抓住了杰茜卡的手，将戒指塞了给她，“美丽的小姐，当你看到戒指的时候就想起我吧，我是麦拉教会的圣骑士，库库鲁(ククール)，想我或者有需要的话可以来找我，我等着和你再见的那一天。”说完，眨了个眼色跑开了。



“老大！老大！”库库鲁刚走没多久，亚冈斯就从酒吧里走了出来，一脸兴奋的样子，“我把他们都摆平了，哈哈。”可是，一看我和杰茜卡的表情，似乎觉得有什么不对劲的地方，“你们，没事吧？”

“这算哪门子的圣堂骑士！！！”杰茜卡突然大叫起来，“不行！这恶心的戒指不能要，去还给他，否则以后天天做噩梦！走，现在就去！！”

★マイエラ修道院

亮出圣堂骑士团の指轮即可进入修道院内部→地下牢房看到ククール与マルチェロ交谈→在院长房间前的桥上与骑士团团员交谈→回到屋内与ククール交谈→离开修道院沿着河边的小道前往旧修道院迹地



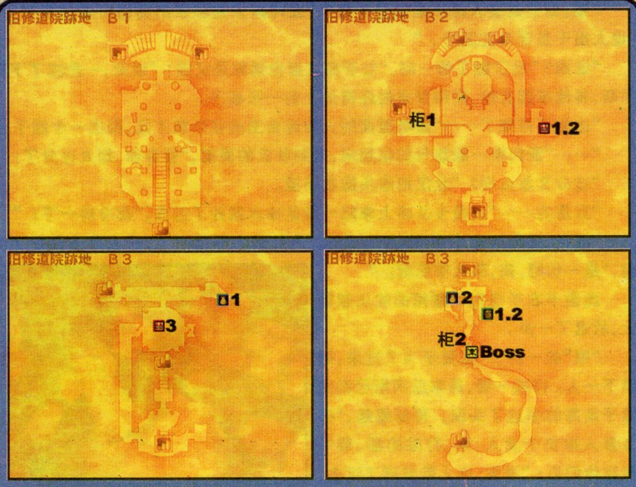


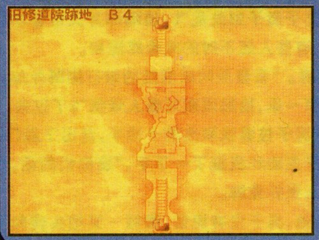
ちいさなメダル(罐子)圣水

ちいさなメダル×2(木桶)

DUNGUN 旧修道院迹地

将圣堂骑士团の指轮镶在石碑上即可打开地下通道入口→在B3F与BOSS なげきの亡灵战斗→战斗胜利后从梯子上去即可来到修道院的另一侧→进入院长房间2楼后被捕→ククール将众人救出→再次回到院长房间→从マルチェロ处获得世界地图→ククール加入队伍→前往地图东侧アスカンタ城





宝箱 1	旧修道院迹地地图
宝箱 2	宝箱怪兽
柜子 1	铁クギ
罐子 1	ちいさなメダル
宝箱 3	せいどうの盾
木桶 1	みず草のカビ
木桶 2	ちいさなメダル
罐子 2	50G
柜子 2	とうぞくのこしみの

BOSS なげきの亡灵



经验值:680

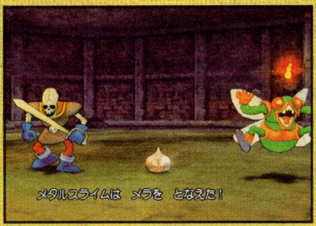
金钱:200

道具:金のロザリオ

攻击方式:全体火炎魔法(27左右伤害)召唤骷髅兵和僵尸

战斗要点:BOSS前几回合会一直使用全体的火炎魔法,己方人员只要HP少到40以下时就一定要及时回复。召唤骷髅兵和僵尸后应先干掉僵尸,因为其攻击可让人中毒。

CP: **旧修道院迹地会出现金属史莱姆,打倒一只就有1350点经验值,这可是练级的大好机会,不要错过了。**



急匆匆的回到修道院,找到库库鲁之后杰茜卡本想将戒指还给他,可是库库鲁的表情似乎很紧张,而且从他口中得知:现在修道院内部正发生着变化,而且一个小丑装扮的人正准备刺杀修道院院长!

一听到小丑装扮的人之后,杰茜卡的怒火顿时消失了:一定是多尔玛盖斯!

“怎么去院长的家?”

“从修道院出发,沿着小河走就能找到……”库库鲁的话还没说完,杰茜卡拉着我就跑了出去,“真是个性急的女孩子。”

沿着小河找了半天,一点收获都没有,只见到一处废墟,不过废墟石板上的洞和库库鲁的戒指非常吻合,好奇之下,杰茜卡将戒指插入洞内轻轻一转,谁知地上突然出现了一个秘密通道!

“院长一定住在这下面!”虽然对这话感到不可思议,不过还是钻了下去。

地下通道里面瘴气很重,到处都是一些尸体残骸。从残留的资料上得知,这里原来是修道院,可因为瘟疫的关系所有人员全部死亡……

通道很深,不知道通向哪里,由于走得匆忙,没有把库库鲁的话全部听完,现在只能靠自己了……一通瞎打瞎撞以后,发现了一条绳梯,顺着梯子缓缓的爬上去以后,居然发现已经身处麦拉修道院的后院,而这里正是院长的居住地。

“绕了这么大个圈子,原来……”杰茜卡愤怒的握着拳头,“那该死的圣堂骑士……”

“等等,看那里!”我用手一指门口,东倒西歪的躺着几人,“糟糕!多尔玛盖斯已经到了!”

连忙带着众人冲了上去,果然,多尔玛盖斯站在院长的床前,不过似乎并没有下手的意思,看到我们来了以后,冷冷的一笑随即身形消失了。

“这,这是怎么回事?”就在我们纳闷之际,圣骑士团的团长玛尔切罗以保驾的名义带着大队人马将住所围住,而我们也被当作嫌疑犯关押了起来。

“等等!这到底是怎么回事!”牢房内,杰茜卡大声的拍打着桌子。



“哼,你们这些人装作旅人,其实是想刺杀奥迪罗院长,引起混乱,然后伺机发动战争!”玛尔切罗同样大声的说着,“最好的证据就是你们手上的戒指,那是属于圣骑士才有的!另外!”说着,右手一指角落里的托鲁迪,“正经的旅人,怎么会和魔物在一起?哼哼……全部关起来!明天早上严刑逼供!”而后,看了看我和杰茜卡,皮笑肉不笑的说了句,“真是令人期待阿……”

就这样,我们莫名其妙的被关了起来……

正在一筹莫展的时候,突然脚步声响了起来,“晚上好,各位。”库库鲁从外面走了进来。

“混蛋,你想怎么样?!”

“呵呵。”说着从口袋里掏出钥匙转了一圈,插进牢门内,“就这样……”

在库库鲁的帮助下,顺利的从牢房内逃了出来。

“不过,为什么一开始不帮我们说话?”走在地下通道里,亚冈斯问了句。

“骑士团的人对我根本就不信任,而且,如果我当时帮你们说话的话,可能连我也会关了起来。因为,玛尔切罗早把我看成眼中钉了。再有就是,我知道你们救了院长的命,呵呵,我也不是冷酷无情的人。”说着说着,来到了杰茜卡的身边,“不过,美丽的小姐,能不能别再用那冰冷的目光看着我呢?呵呵……”

“哼!”杰茜卡把头一扭,不去理睬他。



从通道内爬出来以后,突然,修道院火光冲天。库库鲁担心院长安危,一个人先跑了回去。而我们也随后跟了过去。

但始终,晚了一步……去而复返的多尔玛盖斯,已经用魔杖洞穿了院长的身体……

结局和以前一样,我们还是什么都没有办到,眼睁睁的看着多尔玛盖斯阴笑着消失在月色之中。我偷偷看了看站在雨幕中的库库鲁,脸上的神情已经将他的决心展露在我们面前。次日库库鲁决定和我们一同上路,目的只有一个:复仇。

★川沿いの教会

前往アスカンタ城途中的中继点,沿着道路继续向东走不久即可到达アスカンタ城。

教会:ふしぎなきのみ(柜子)

民家:ちいさなメダル(木桶)绢のローブ(柜子)

CP: **过了教会之后敌人实力又会有所提升,由于ククール刚加入队伍等级较低,可以再回旧修道院迹地打金属史莱姆练级。在教会休息一夜的话会发生ククール回忆过去的情节。**

第二章

在前往阿斯坎塔(アスカンタ)的路上,库库鲁没有多说什么,气氛也显得比较沉闷,由于路途比较遥远,我们决定在中途的一间小教会里寄宿一晚。

“…………”库库鲁当晚没有睡觉,跑到外面的树下对着月色发呆。

“睡不着么?”我悄悄的来到了他的背后。

“不,吵醒你了么?”

“呵呵，没什么，我也睡不着。”我来到树旁的草地上坐了下来，一起欣赏月色。今夜天气很不错，无风无云，点点的星光将月色点缀得格外优雅。

“我，是个孤儿……如果没有老院长的话，就没有我。”库库鲁缓缓的说着，“那个时候我还小，父母死于强盗的手里。虽然父亲活着的时候家里面很有钱，但是，死了之后却是冷冷清清。我一个人无依无靠的来到麦拉修道院，在那里第一个认识的人是玛尔切罗。当初对我很友好，可后来却一反常态。其实也不能怪他……从老院长的口中得知，玛尔切罗是我同父异母的哥哥，只因为他的母亲是个佣人，后来被赶了出来。所以他没办法继承遗产，也非常憎恨我和我父亲。我那花心的父亲死了以后，他能够恨的人就只有我了，呵呵……不过，老院长和其他人对我如同亲人一般。有一次……”



我静静的听着库库鲁说着他的过去，这位银发的少年其实并不像杰茜卡想的那么糟糕……

アスカンタ城 | 宿屋 10G/人

进入城堡5F看见キラ→在4F与キラ交谈→夜晚再次来到4F与国王交谈→3F与キラ相遇，答应她的请求→前往川沿いの教会附近的民家得知愿いの丘的事情



井底：マダムの指轮

民家1：レンネットのこな（罐子）ちいさなメダル（柜子）

民家2：布の服（柜子）

城堡内：42G/ちいさなメダル×2（柜子）药草（罐子）あかいカビ（木桶）

武器屋		防具屋		道具屋	
ダガ-ナイフ	350G	皮のドレス	380G	やくそう	8G
ショートボウ	750G	せいどうのよろい	840G	どくけし草	10G
まどうしの杖	1300G	铁のむねあて	1000G	レンネットのこな	10G
やいばのブ-メラン	1360G	せいどうの盾	370G	せいすい	20G
はがねのつるぎ	2000G	タ-バン	410G	キメラのつばさ	25G
		スライムピアス	400G	まんげつ草	30G

第二天，一番加紧赶路之后来到了阿斯坎塔城，不过城里泛着一丝淡淡的哀意，国王帕凡在两年以前因为爱妃的去世变得不闻不问，每到晚上都会来王厅悼念爱妃，其他时候就把自己锁在房里……

夜晚，我们再次来到王厅，果然看到帕凡一人趴在王座上低声哭泣着：“为什么，西赛尔王妃，你那么早的离朕而去……这两年，朕的内心无时无刻不在想念你，多想再见你一次……”



亚冈斯刚想上前询问，被库库鲁拦了下来，他摇了摇头，离开了王厅。

“哎，看来这国王也就这么样了……”杰茜卡叹了口气说。

“请问，你们见过国王了？”一个女子的声音在背后传来，转身看去原来是宫女打扮的小女孩。

“没错，不过……”我无奈的摇了摇头。

“求求你们，帮帮国王吧，他实在是太可怜了。”

“可以的话，我们也想帮他，但是他的要求似乎是和死去的人见面，这个……”

“我的外婆在我小时候说过一个故事，虽然觉得有些不可思议，但如果真的存在的话，一定可以帮助国王完成愿望的。”

“什么故事？”库库鲁来到了小女孩的身边，蹲了下来。

“是关于祈愿山丘的……据说只要在满月的夜晚，前往祈愿山丘的山顶对着月亮许下愿望，愿望之门就会打开。”

“果然是个童话故事……”亚冈斯说了一半，就觉得脚被别人狠狠踩了一下。

“小姑娘，继续说。”杰茜卡瞪了亚冈斯一眼。

“祈愿山丘就在王城南面，如果可以的话，希望各位帮帮忙。”小女孩眼神闪烁的看着我们。

“别哭别哭，我从来不会拒绝女性的要求。”库库鲁摸了摸小女孩的头。

库库鲁答应下来以后，连忙将我们拉出了王城。

“你怎么答应了？那个应该和我们无关吧。”杰茜卡看了看他。

“哈，话不能这么说。这么可爱的小女孩总不忍心去拒绝的吧。而且……”库库鲁看了看周围，小声的说，“在这里总能感到一股很奇怪的气息，和多尔玛盖斯一样的气息。”

“！！这么说，哪小丑躲在城里？！”

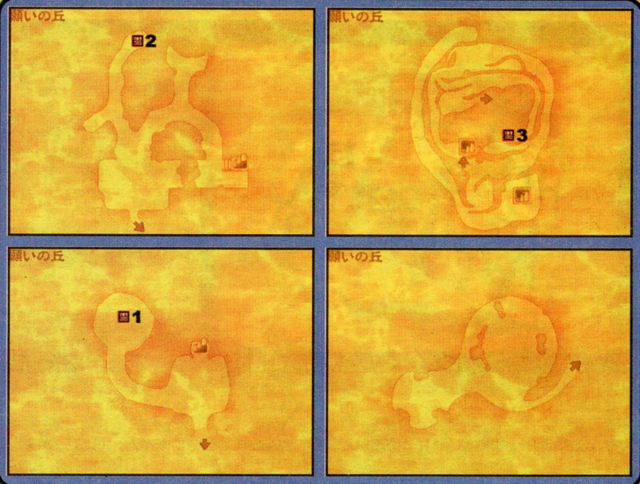
“不不，只是感觉……说不定能从国王口中得知一些消息呢。行了，别罗嗦了，快点走吧。”库库鲁一手搭住我的肩，一手拉住杰茜卡的手，信步走去。

“老大……满月不是十五么？昨天好像就是十五阿。”亚冈斯疑惑的看着天空。

“呵呵……”库库鲁回头笑了笑，“没听说，十五的月亮十六圆吗？”

DUNGEON | 愿いの丘

从川沿いの教会附近民家后的小道下去，沿着河道前进就能来到愿いの丘→在丘顶等待月亮将窗户的影子映到对面墙壁→进入月之世界→イシュマウリ加入队伍→与イシュマウリ一起回到アスカンタ城，并用音乐唤醒了国王→前往南方的パルミド



宝箱1：愿いの丘地图　宝箱2：まどうしの杖　宝箱3：骑士团の盾

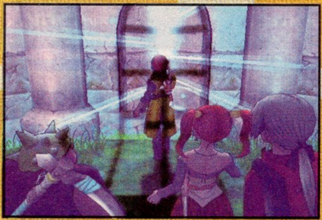
CP…

愿いの丘没有BOSS战，记得先把宝物全部拿了之后在上丘顶。前往パルミド途中可以与モーリ相遇，引发怪兽斗技场情节。（关于怪兽斗技场的详细内容见后面内容）

虽然晚上天气有些转冷，不过一路小跑很快来到山丘顶，可这里什么都没有，俨然一处废墟的样子。

“等等……”杰茜卡突然感到了什么，“这，这是魔法的气息。这里充满了魔法的力量！快看！”说完用手一指。

远处窗沿的倒影渐渐的延长，与墙壁连在了一处，形成了一个门的样子。



“愿望之门？”我刚想用手触摸，突然，月影倒映形成的门打开了……

“这里是哪？”意识恢复之后发觉身处一块很奇妙的地方，四周是用浮空的紫色圆石制成的台阶，如同一处空中楼阁。空气中弥漫着莫名的香气，而远处悠悠可以听到乐器交奏的美妙旋律。楼阁深处，见到了主人，月之精灵诗人伊修马利，他对于我们的到来并不感到惊讶，相反，让我们觉得惊讶的是，他居然可以猜出我们的心思……

和伊修马利一起回到了王城，在他轻轻弹奏竖琴以后，王厅之上一个女子的

身影翩翩起舞……

伴随着女子的身影，帕凡国王过去的姿态也出现在大厅之上。“这个，这是我的回忆？”帕凡看着西赛耳与年轻时候的自己，惊讶的捂住了嘴。随着伊修马利的竖琴弹奏，两人一幕幕的历史在大厅上重演，帕凡的双眼一次次被泪水所覆盖。终于，帕凡捂住了脸跪了下来，“亲爱的，对不起……我一直想要见你，但其实，你一直就在我心里，你的一言一行，永远都映在了我的心里。可我这两年却忘记了你说的话，热爱我的臣民，热爱阿斯坎塔……亲爱的，对不起…………”竖琴的旋律消失了，伊修马利消失了，西赛尔的身影也消失在冉冉升起的曙光之中。



“两年的噩梦，结束了。”

虽然帮助国王从阴影中走了出来，但是似乎并没有得知关于多尔玛盖斯的消息，而且托鲁迪也埋怨我只顾自己大鱼大肉把他和公主留在城外。亚冈斯为了让托鲁迪好好吃一顿，决定把他带回自己的故乡，盗贼村帕鲁米德，也希望在那里能够得到多尔玛盖斯的消息。

パルミド　宿屋 12G/人

从屋顶下楼进入情报屋→在上方酒场与トロデ交谈后发生马被盗事件→花20G向躺在地面的盗贼打听情报→前往了望台附近小屋找到偷马贼→与右下方酒场酒保交谈→从暗商人处得知马的情报→离开パルミド前往西南方向女盗贼ゲルダ的家



町内：ちいさなメダル/うしのふん（罐子）26G/あかいカビ（木桶）

帐篷：ステテコパンツ（布袋）

民家 1：うさぎのしっぽ（柜子）12G/レンネットのこな（罐子）

民家 2：くさりかたびら（柜子）

民家 3：まほうのせいすい（柜子）

民家 4：圣水（柜子）命のきのみ（木桶）

民家 5：ちいさなメダル（木桶）

井底：ちいさなメダル/アモールの水（罐子）	宿屋：35G（柜子）
道具屋：ちいさなメダル（布袋）	酒场 1：みず草のカビ（木桶）ちいさなメダル（柜子）
情报屋：かしこさのたね/30G（罐子）	酒场 2：おいしいミルク（木桶）

武器屋		防具屋		道具屋		游乐场	
どくがのナイフ	950G	せいどうのよろい	840G	やくそう	8G	まほうのせいすい	100 枚
クロスボウ	1700G	レザーマント	1100G	どくけし草	10G	シルバートレイ	500 枚
はがねのつるぎ	2000G	おどりこの服	1300G	せいすい	20G	はやてのリング	1000 枚
铁のオノ	2600G	铁の盾	720G	キメラのつばさ	25G	パワーベルト	1500 枚
ホーリーランス	2700G	铁かぶと	1100G	アモールの水	120G	ルーンスタッフ	3000 枚
						プラチナヘッド	5000 枚

货币为游乐场代币，1 枚代币=20G

CP●●●●● 游乐场在这个地方就会出现，有钱的话可以去玩几把，赢点代币来换些不错的装备。另外パルミド的宝物特别多，仔细搜索吧，其中有一道铁门内的宝箱现在是拿不到的，不用白费力气。



又是一番长途跋涉，终于来到了帕鲁米德镇……托鲁迪一进镇就直奔酒馆，而我们去寻找的情报屋大叔偏偏又不在家……找托鲁迪准备商量下一步计划的时候，偏偏马车给人偷了！

“这是盗贼村，恶德之镇阿！！”托鲁迪暴跳如雷。

四处打探之下终于得知，原来马是给人偷卖给暗商人了。通过酒吧柜台找到暗商人，没想到马车已经二度转手了，这次的对象是女盗贼盖尔达。一听这个名字，亚冈斯就把眉头凝到了一块，不过为了小马公主，还是立刻前往小镇西南盖尔达的家。

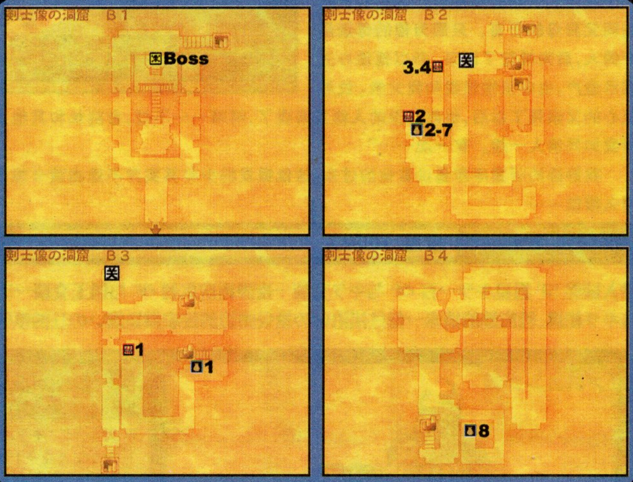
★ゲルダの家

与ゲルダ交谈→前往北方的剑士像の洞窟

可得宝物：ちいさなメダル（木桶）ちいさなメダル（罐子）ヘアバンド（柜子）

★剑士像の洞窟

到达 B1F 中央部分，调查巨大的宝箱即会与 BOSSトラップボックス战斗，战斗胜利后即可取得贵重道具“ビーナスの泪”，再回到ゲルダ家就能将马换回。



宝箱 1：剑士像の洞窟地图	罐子 4：11G	宝箱 2：ちいさなメダル
罐子 1：うしのふん	罐子 5：ちいさなメダル	宝箱 3：宝箱怪
罐子 2：ふしぎなきのみ	罐子 6：あかいカビ	宝箱 4：キトンシールド
罐子 3：62G	罐子 7：解毒草	罐子 8：ちいさなメダル

BOSS トラップボックス

经验值：1020

金钱：660

道具：ビーナスの泪

攻击方式：单体混乱，全体催眠，全体冰魔法（30 左右伤害）

战斗要点：BOOS 的魔法并没有太大威胁，但是其普通攻击会心机率很高，所以己方一定要使用スクルト魔法来提高全员的防御力，另外还可以对 BOSS 使用防御力下降的魔法，除此以外只要注意回复就能轻松获胜了。



CP●● 洞窟中会出现落穴陷阱和假门陷阱，后面几层需要搬动剑士像才能继续前进，在最后机关处最好用主现视角来观察地面机关与顶部的对应位置。

来到盖尔达的家中，她要求用宝石，维纳斯之泪来交换，并且丢了张地图给亚冈斯：“北面的山洞，去吧，不然一会我改主意了。”

随后，我们便忙着去北面洞窟找宝石，一路上埋怨声不断。洞窟里面各种各样的机关简直让急性子的杰茜卡气炸了肺。好不容易终于将宝石弄到手回去找盖尔达，谁知她又反悔决定不换了……



在亚冈斯的苦苦哀求下，盖尔达翻出了老帐：原来当时亚冈斯追求盖尔达的时候，答应将维纳斯之泪送给她，可是后来苦于本领不够无法突破迷宫得不到宝石没脸见她，因此跑到了外面……

一番纠缠之后，盖尔达看着面前的亚冈斯，偷偷的乐了。来到屋外，屋外马车早已准备完毕，至此方才得知原来盖尔达存心是想戏弄一下亚冈斯……

雨过天晴，经过一连串麻烦之后终于开始继续我们的旅程，返回帕鲁米德的时候，情报屋的大叔已经回来了。

从情报屋的大叔口中了解到，多尔玛盖斯已经西行，要追上他的话必须要有



自己的船，因为大陆的定期航线由于海上魔物的关系已经停止运营了，而自己的船么…………大叔悄悄的把头贴到了亚冈斯的耳朵边嘀咕了几句。

“原来如此！！波鲁特林克西边就有废弃的船呀！”亚冈斯一拍手，叫了起来。

“……”大叔无奈的看了看他，摇了摇头，“这可是秘密情报啊……”

荒野の山小屋　宿屋 3G/人

回到パルミド情报屋打听情报→使用“ルーラ”回到港町ポルトリンク→从ポルトリンク往西走来到荒野の山小屋→继续往西来到古船的遗迹处→向北方トロデーン城前进

小屋：ちいさなメダル(罐子)



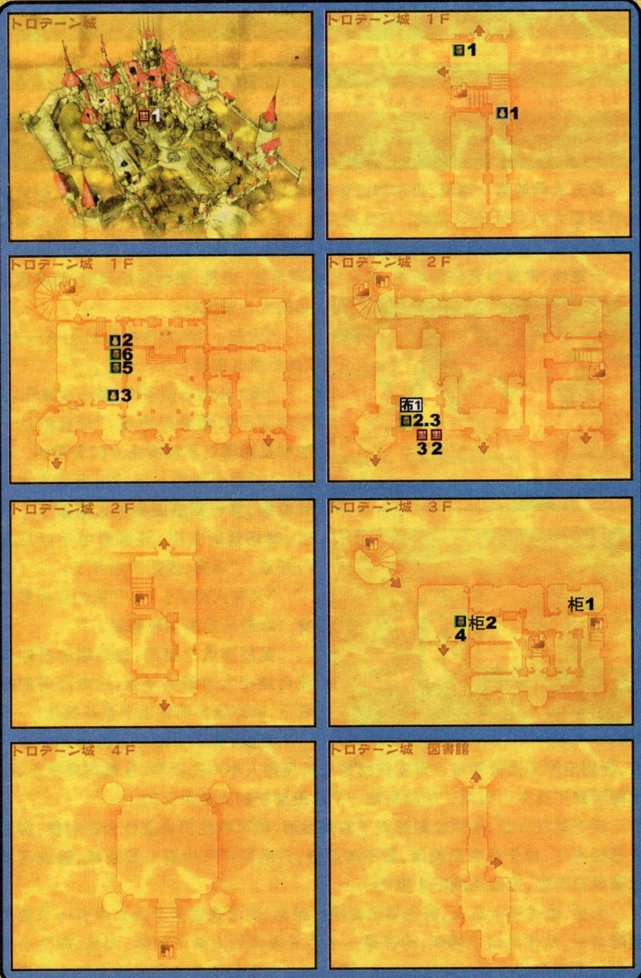
CP: 在小屋的水井帮助被困的史莱姆王可以获得珍贵道具“スライムのかんむり(史莱姆王冠)”，这可是合成不少究极装备的必要材料，不要忘了拿。

根据大叔的话，果然在波鲁特林克西面的山岳中发现了巨大的古代船……

“怎么把这个东西运到海里去？”托鲁迪在船前来来回回的走着，突然眼前一亮：“有了，回托鲁丁城！在那里的图书馆一定可以找到搬运的方法！”

DUNGEON　トロデーン城

进入城内图书馆→调查右下角方位的书架→夜晚再次进入月之世界→与イシュマウリ交谈→前往アスカンタ城寻找月影のハープ



宝箱 1:トロデーン城地图	宝箱 3:テンペラーソード	木桶 4:29G
木桶 1:ちいさなメダル	布袋 1:金のブレスレット	罐子 2:岩盐
木桶 2:ちいさなメダル	罐子 1:46G	罐子 3:みず草のカビ
木桶 3:まじゅうの皮	柜子 1:ちいさなメダル	木桶 5:150G
宝箱 2:まほうのカギ(魔法钥匙)	柜子 2:ガーターベルト	木桶 6:ちいさなメダル

CP: 城堡内出现的一种名叫“じごくのよろい”拥有极强的全体攻击特技，战斗时务必最先将其干掉。另外城内还会出现失散金属，它有 7-8 点 HP，击倒一个就可以获得高达 10050 的经验值。

越接近王城只觉头疼得越发厉害，一幕幕的景象在脑中犹如走马灯一般掠过，终于这一晚……

“艾特，我们又回来了。”托鲁迪坐在马车上拍了拍我的肩膀，抬头看了看荒凉的托鲁丁城，“我美丽的城池，现在居然变得这样……”

“恩……”我看着四周的景象，渐渐的，记忆中似乎有东西在跳动，过去的一切全部记了起来：

我原来是托鲁丁城的一名普通卫兵，当晚巡逻完毕后例行交接手续，红色的光芒从城池的塔楼内射出，紧接着大地开始颤抖，不知从哪里冒出了无数荆棘，在整个王城中穿行，随后我便失去了知觉。等醒来的时候，发现周围的一切都已经变成了残垣断壁，我四处呼喊着，寻找生存者，可是迎接我的却只有空气中死一般的寂静，终于我在大广厅发现了托鲁迪王以及被变成马的米迪亚公主，从托鲁迪王口中得知，这个城的秘宝，一根具有极大魔力的法杖被多尔玛盖斯抢走了，而城里的诅咒也是有多尔玛盖斯释放魔杖的威力之后造成的……从那以后，为了追寻多尔玛盖斯我便一直跟在托鲁迪王左右，作为王城唯一的幸存者……

“老大，老大！”亚冈斯轻轻的摇了摇我，将我从回忆拉了回来，“没事吧？脸色很不好的样子。”

“没，没什么……只是想起了过去的一些事。”我拍了拍他的肩膀，“走吧，去图书馆调查一下！”

在图书馆查阅得到的答案居然是：那块沙漠的地区在以前曾经是海洋……

这些可彻底傻了……但就在此时，月色升了起来，窗沿的影子再一次延伸了出去……



“有了！”杰茜卡高兴的一拍手，指着地上的影子，“祈愿山丘，月影之门啊！找那精灵诗人去”

所谓好事多磨正是如此……再次见到伊修马利，将愿望告诉了他，可是突然间，他的那把竖琴由于力量不足断了弦……为了完成我们的愿望，看来先要完成他的愿望，找把更强大的竖琴，月影竖琴才能完成弹奏。

利开托鲁丁城后，一时间没了注意不知道上哪……眼下没有任何线索。突然，一个念头闪过，当初帕凡王说有困难可以去找他，说不定他那里的藏宝库会有月影竖琴呢。于是抱着侥幸的心理返回阿斯坎塔。

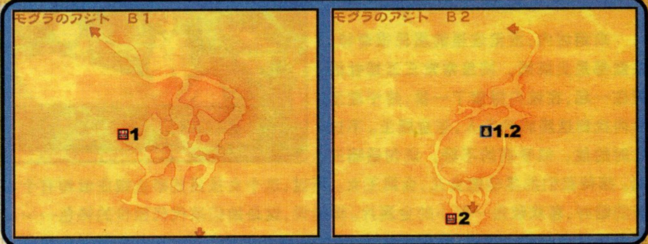
★アスカンタ城

与国王一起来到地下宝物库→从宝物库中盗贼挖的通道出去→往北走即可来到盗贼的老窝

CP: 通道中按右、中的顺序就能走出去。

DUNGEON　モグラのアジト

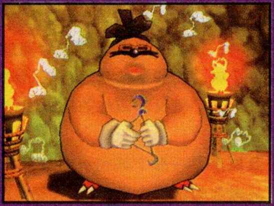
这个迷宫十分简单，在 B3F 尽头打败 BOSSドン.モグーラ后就能取回月影のハープ，再将月影のハープ交给イシュマウリ就可以把古船唤醒。





宝箱 1:モグラのアジト地图
罐子 1:ちいさなメダル
罐子 2:まもりのたね
宝箱 2:石のぼうし

BOSS　ドン.モグーラ



经验值:1160
金钱:360
道具:无
攻击方式:敌我双方全员混乱攻击(使用者除外)地震攻击(40 以上伤害)召唤子分
战斗要点:这场战斗除了 BOSS 本身以外,还有 4 个モグラの子分,由于 BOSS 的混乱攻击也会对自己人起效果,所以 4 个子分不会有什么威胁,集中攻击 BOSS 本身即可。BOSS 的地震攻击很强,遭到攻击后一定要及时回复 HP。

果然,帕凡王说出月影竖琴一直都被当作阿斯坎塔的国宝放在地下藏宝库里,为了感激我们,决定把竖琴送给我们。可是来到地下藏宝库一看顿时傻了眼:墙壁上被打了一个洞,所有宝物全部被洗劫一空……

"各位!放心,我一定纠集兵力把竖琴追回来。"帕凡王气冲冲的去召集兵马了。

"不等国王了,我们自己来。"我看看众人,大家点点头。



当我们从隧道里面爬出来的时候发现已经在阿斯坎塔城的北端,从地图上显示,这里应该有个大地鼠基地,看来犯人已经知道是谁了。一路杀到最底层,只见肥肥的大地鼠老大正在弹奏着竖琴,只是这个音律简直让人有窒息感……

见面不说话,三下五除二修理了他一顿,拿了竖琴转身就跑,赶在月色消失之前返回月影之门,将竖琴交给了伊修马利。而后长舒一口气,终于可以再次听他美妙的旋律了……但光有旋律似乎还不够,在米迪亚公主的歌声下,沙漠古老的记忆终于被唤醒,船慢慢的浮了起来,和从前一样,再次开始了它的旅行……至于我么,累的半死,先睡一觉再说吧。

第三章　太阳之镜

在花费了几日准备食物和水的时间之后,我们自己的航海旅程正式拉开序幕。旅途虽然很缓慢,但是不乏很多乐趣。

这一天,船缓缓的行驶在洋面上,海天一色的感觉,永远都是那么惬意。突然,亚冈斯叫了起来,"老大,有陆地了!!"兴奋的我们连忙将船靠了岸,可是……

"这哪是陆地啊?"杰茜卡跺着脚,"明明只是个岛。"

看着天色已经昏暗了下去,回船上已经不可能了。正在四处张望之际,亚冈斯又叫起来,"老大!有城!"顺着亚冈斯的手望去,果然,一座城堡屹立在丛林之中。

★メダル王女の城

上船后西边的一个小岛就是メダル王女の城,之前收集的ちいさなメダル就可以用来换取道具。

城内:ちいさなメダル(罐子)



来到城内,发觉这里的居民很奇特,多数都是史莱姆,而且常常三五结社的拥在一起,在城内探索了一番,终于在王室内找到这座城的主人,老金属王。不过此时的他,似乎病的不轻,说句话喘三喘。接待我们的是他的女儿,金属王女。不过,这个女孩虽然举止端庄但却有个古怪的嗜好,喜欢收集一些小的金属片。据她说,这是她们家代代相传的特色……反正金属片自己带了很多,也没什么用,干脆一股脑的给了她,王女高高兴兴的收了金属片以后,从宝像里面取出一套兔女郎的装备,准备当作谢礼,对于那种玩艺,我真的没什么兴趣。倒是库库鲁从王女手里接了过去,借花献佛的送给了杰茜卡,说了一大堆好话,想看看杰茜卡穿上以后的样子。虽然杰茜卡嘴上不乐意,可第二天,却还是若无其事的把新衣服穿了起来……

离开金属王城之后又经过几天,船终于靠了岸,告别了几天轻松的海上旅行之后,众人的神情又变得紧张起来,相信在和多尔玛盖斯清算一切之前,这种神情会一直继续下去……

ベルガラック　宿屋 4G/人

在宿屋 2 阶偷听酒保和游乐场的人密谈→在地下酒场的酒保打听情报→离开这里开船前往地图西北方小岛



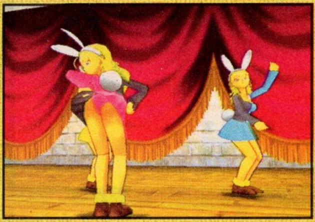
城内:72G/ちいさなメダル(木桶)まもりのたね(罐子)
酒场:アモールの水/ちいさなメダル(木桶)ガーターベルト/うさぎのしっぽ
宿屋:ちいさなメダル/おどりこの服(柜子)まもりのルビー(宝箱)
民家 1:ちからのたね(柜子)
民家 2:ちいさなメダル(木桶)
民家 3:ちいさなメダル(柜子)上级药草(木桶)
食堂:冷たいチーズ(木桶)

武器屋+防具屋		道具屋		游乐场	
どくばり	1900G	やくそう	8G	いのりの指轮	1000 枚
はがねのかま	3700G	どくけし草	10G	スパンゴールドレス	3000 枚
おどりこの服	1300G	せいすい	20G	圣者の灰	5000 枚
铁のよろい	1800G	キメラのつばさ	25G	はやぶさの剑	10000 枚
ライトシールド	2250G	まんげつ草	30G	はぐれメタルよろい	50000 枚
サンゴのかみかざり	950G	アモールの水	120G	グリンガムのムチ	200000 枚

此处游乐场需要完成之后的龙骨迷宫支线剧情后才会开张。

西方大陆的第一赌城,贝尔加拉克(ベルガラック),这果然名不虚传。很远就能看到硕大的 CASINO 招牌。与之对应的还有豪华型宾馆和银行,一边的库库鲁自然是乐花了眼,的确相比自己以前所待的地方,这里可繁华的多了。

一进城,库库鲁直往赌场跑,怎么拦也拦不住。但是,来到赌场面前,却发现赌场的大门紧闭着。



"大叔。"库库鲁拦住边上的一人,"这是怎么回事?"

"哦?外地小伙子啊,第一次来吧。"中年男子打量着库库鲁,"来我们这一般都是赌博以及观看兔女郎表演的。不过……"男子脸色一沉,"最近这里出了件命案,第一富豪加林被人暗杀了。所以,赌场暂时关门,等抓到凶手以后再行开放。"说完,摇摇头走开了。



"又有人死了?……"我们互相看了看,"难道又是多尔玛盖斯?"

虽然有这个猜想,但连续的舟船奔波已经把大家累得半死,在库库鲁的提议下,决定奢侈的住进了豪华宾馆……

当晚,洗了个澡之后觉得有些睡不着,便到走廊里面去散步。可就在拐角处听见两人小声交谈着,虽然声音很小,可是却听到了这么一句话:"加林是被一个小丑装扮的人给杀死的……"

当下就是一惊,随后立刻躲到了墙角后面,想再听他们说些什么的时候,那两人已经走了,由于夜色比较暗,看不清是谁,只觉得空气中有一股酒味,但说话却丝毫没有醉意,可能是酒吧老板吧……

于是,连忙叫上三人,前去酒吧询问。果然,刚才说话的二人之中有一个就是酒吧老板,从他的口中得知,的确是一个小丑模样的人杀了加林,而且,那个小丑模样的人现在前往贝尔加拉克北方,加林的子女哥哥佛克和妹妹尤凯为了报仇

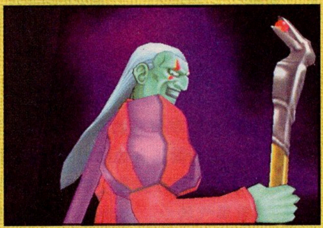
已经先行前往沙桑比克报案。杰茜卡听了以后连忙翻开地图，指着上面说道，"北方……除了丛林和山岳地带，就只有……"手指沿着地图慢慢移动着，终于到了一块地方停了下来。

"是遗迹！！"大伙不约而同的喊了出来。

★暗の遺迹

进入暗の遗迹，由于迷宫被多尔玛盖斯施以暗黑结界而不能进入，必须用サザンピーク王家的魔法之镜才能破除，サザンピーク城位于ベルガラック东南方。

遗迹外：ちいさなメダル（木桶）



连夜驱船北上，来到了地图上的小岛处。远远望去就可以看到众多船只停在小岛周围，靠近一看原来是沙桑比克的官船，看来两兄妹的行动已经有了进展。挑了个沙滩，还没等船停稳，杰茜卡和库库鲁便首先跳了下去。

顺着地图指示的方位，我们从后山绕到了遗迹面前。在月光下，瘦长的多尔玛盖斯站在遗迹门口朝我们笑了笑，随后进了遗迹。

紧接着，库库鲁和杰茜卡也冲进了遗迹，就当我也要进去的时候，突然遗迹内部响起了一阵阴冷的小声，随后杰茜卡和库库鲁二人被弹了出来。

"该死！结界！"库库鲁从地上爬了起来，拍了拍身上的土。就在此时，沙桑比克的卫队长带着人也冲了上来。一看我们在这里觉得有些惊讶，可是等他们听完库库鲁说的以后，全部脸色都变了。

"这，这里是暗之遗迹！"队长看着遗迹门口越来越浓的迷雾说道，"只有魔法之镜才可以破除结界，否则只会是有进无出……"

"那魔法之镜在哪？"杰茜卡问道。



"那个……应该是在沙桑比克（サザンピーク）城吧。"一边的教士思索了一会，告诉了我们。

"沙桑比克……55555"身后的托鲁迪突然哭了起来，"米迪亚公主订婚的国家就是沙桑比克啊……我可怜的公主……"说着用手去抚摸马的鬃毛。

"行了，快点去沙桑比克吧。"了解了应该做的以后，我们继续上了马车，同样在月光的伴随下，开始下一个目的地的旅途。

★行商人のテント

前往サザンピーク城途中可以经过这里，如果是白天的话还可以在这里购买道具和防具。

行商人	やくそう	8G	まどるみの剣	4700G
	まんげつ草	30G	かめのこうら	2300G
	せいすい	20G	みかわしの服	3000G

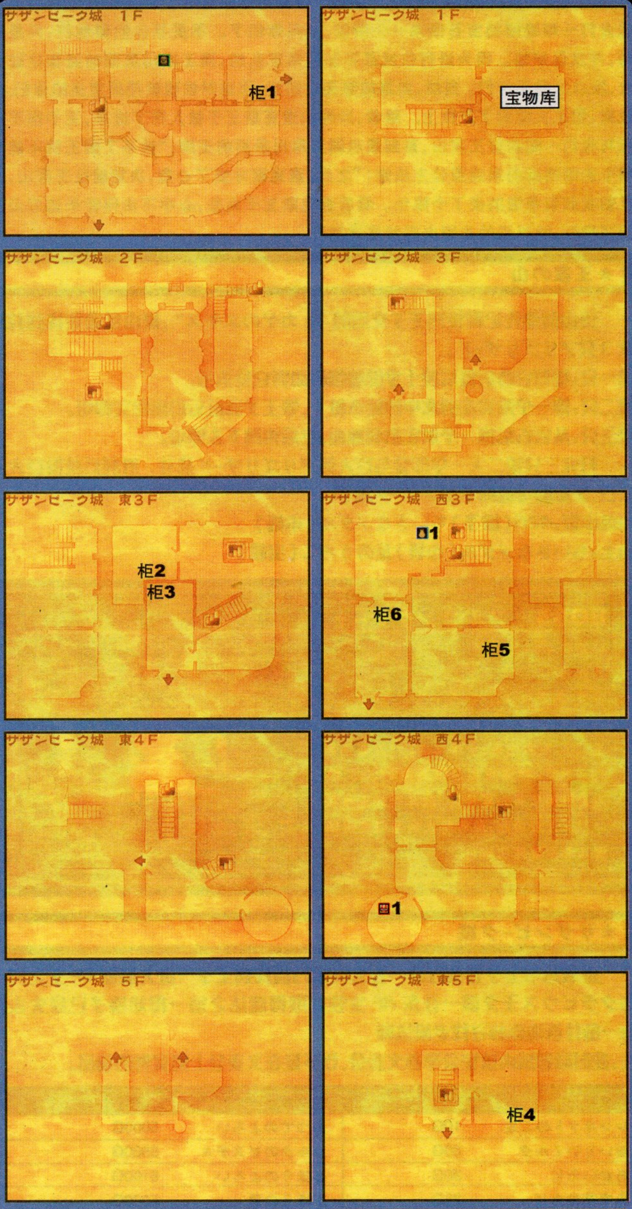
サザンピーク城　宿屋 80G

进入城堡2F与クラビウス王交谈→在3F敲王子房间的门→控制托普进入西4F的洞穴中将蜥蜴赶下去→2F与クラビウス王交谈→离开サザンピーク前往东边的王家之山



宿屋：たびびとの服/ちいさなメダル/32G（柜子）上级药草（木桶）
大臣家：ふつうのチーズ（木桶）魔法圣水（柜子）
民家1：レンネットのこな（罐子）
民家2：冷たいチーズ（罐子）ターバン（柜子）
民家3：上解毒草（罐子）ヘアバンド（柜子）
大屋：レザーマント（柜子）
城外：はねぼうし/ちいさなメダル（木桶）鉄のオノ（柜子）82G（罐子）

武器屋+防具屋		道具屋	
バトルアックス	4300G	やくそう	8G
パルチザン	4400G	どくけし草	10G
シルバーメイル	4300G	せいすい	20G
まほうの法衣	4400G	キメラのつばさ	25G
ライトシールド	2250G	まんげつ草	30G
银のかみかざり	1450G		



柜子1：ちいさなメダル	柜子5：ちいさなメダル
木桶3：岩盐	罐子1：50G
柜子2：ちいさなメダル	罐子2：レンネットのこな
柜子3：20G	宝箱1：みかわしの服
柜子4：エルフの饮み药	柜子6：ちからのたね

CP サザンピーク城内宝物非常多，一定要仔细寻找。另外城堡只能白天进入，也晚则不能进入。

来到沙桑比克城，见了国王将要求告诉他之后，国王起初不住的摇头，可是突然盯着我看了起来："恩……我觉得好像在哪里见过你……算了，既然你们很强的样子，我有一个委托交给你们。"说着从王位上走了下来，来到我耳边小声说着："其实我那不争气的儿子查克斯胆子很小，而我们王家历来即位的要求就是需要



勇气，我希望你们能暗中保护他，完成登基仪式……”

“登基仪式？”我疑惑的看了看国王。

“哈哈哈，也不是什么了不起的事，只不过……”话说到一半，突然传来一阵大叫：“哇！！蜥蜴啊！！”随后便没了动静。

“恩……”国王羞愧的擦了把脸，“他好像对蜥蜴过敏，但是登基仪式的要求是去打一颗蜥蜴的宝石回来……所以，拜托你们了。不是要你们帮他打，只是鼓励，并且保护他。因为进行仪式是不能携带军队的，而王家山里面的魔物比较强大，所以才需要你们。当然，如果能够完成的话，那到时候我就把国宝送给你们。”说完，国王又回到了王位上。跟着，胖胖的查克斯王子被人带了进来，王子很不乐意与我们一起前往王家山，直到最后国王甩出最后的王牌：“做不了国王就不能和那个美丽性感的米迪亚公主结婚！”之后，查克斯才变了心意，决定前往王家山，并且朝我颇有用意的使了个眼色。看着查克斯王子离去，心中不由得替米迪亚公主捏了把汗，她以后的未婚夫居然是这德行……

★王家の山

进山前要先记得使用王子交给的“トカゲのエキス”，进山后需要找到并打败3只アリゴリザード。

第一只：绕到它背后然后按十字键慢慢移动到它身边后。

第二只：抱一个果实走到水中的圆木桩上，等王子靠近后扔出果实即可。

第三只：从岩石后抱一个果实扔到地面，然后再跳下去即可。

打完三只第二天一早即会与巨大的アリゴリザード战斗，胜利后获得巨大的宝石，之后即可返回サザンピーク城了。

山前小屋：42G（罐子）ちいさなメダル（木桶）

山上：ちいさなメダル（布袋）龙のうろこ（宝箱）

BOSS　アルゴングレート

经验值：2830

金钱：520

道具：大アルゴンハート

攻击方式：直接攻击（70左右伤害）跳跃攻击（100左右伤害）全体尾击（50左右伤害）

战斗要点：物理攻击力很高的BOSS，防御力上升魔法务必要使用。战斗时让主角和ヤンガス负责进攻，另外两人则专门使用辅助魔法和回复魔法即可。



★サザンピーク城

进城后与王子分头行动→在大臣家门前找到王子→进入城堡2F王之间→与クラビウス王交谈→在东4F宝物库取得魔法之镜→得知镜子已经失去魔力→前往西边森林寻找老魔法师

注：此时回到城内这里会举办义卖会，以下是在义卖会上能买到的物品。

材料屋		**防具屋**	
レンネットのこな	10G	あつでのよろい	5000G
おいしいミルク	30G	シルクのビスチェ	5500G
あかいカビ	30G	まほうのよろい	6100G
みず草のカビ	35G	まほうの盾	5000G
饰品屋		マジカルハット	2700G
うさぎのしっぽ	50G	てつかめん	3500G
金のブレスレット	350G	**黑店（价格为普通商店的3倍）**	
金の指輪	2000G	やくそう	24G
怒りのタトウー	2400G	どくけし草	30G
インテリめがね	2700G	せいすい	60G
まもりのルビー	3100G	キメラのつばさ	75G
武器屋		いのりの指輪	9000G
チェーンクロス	2200G	城堡东4F宝物库：バトルフォーク/マジカルハット/ちいさなメダル/あくまのしっぽ（宝箱）	
ウィングエッジ	3800G		
ゾンビキラー	6300G	义卖结束之后大屋中：ふしぎなきのみ/ちいさなメダル（木桶）	
ウォーハンマー	6700G		
キラーピアス	7700G		

王家山的狩猎过程，可能让我一生都难忘：首先在身上擦满带有蜥蜴味的香水；狩猎蜥蜴的时候，查克斯王子每次都是惹得蜥蜴发怒以后就开溜，麻烦的问题接二连三的丢给了我们；对于打到的宝石嫌大嫌小，最后好不容易打了只最大的，但没想到回城的时候王子却问旅行商人买了个更大的……



“王儿，这真的是你打的吗？”国王看着巨大的红宝石，但脸上似乎并不怎么高兴。

“没错，这是我和怪物舍命搏斗后的奖赏。”查克斯王子似乎对于吹牛已经习以为常了。

“恩…”国王没说什么，眉头拧在了一起，拍拍查克斯的肩，一个人离开了。

看着国王心事重重的离开，一边的王子却只顾吹嘘自己如何如何，心里不免有些失落。来到国王身边的时候，他主动说话了：“其实我都看到了，今天早上，查克斯问商人买了这个宝石。哎……宝石的大小并不重要，重要的是一颗敢于面对困难，富有勇气的心。这才是王家值得骄傲的……可能也怪我，由于他母亲死的早，我对他的期待是大了些，也许再晚几年的话……”

我没有说话，从行囊里取出红宝石给了国王。

“这？这是查克斯王子打的??”

我点了点头，虽然那场战斗王子只是打了一下就跑了，但好歹也是第一个面对蜥蜴龙的人。

“我的儿子……”老国王的眼眶湿润了，捧着红宝石反复端详着，“我知道这里面一定有你们的功劳，但是，能够让我那个讨厌蜥蜴的孩子做到面对蜥蜴甚至发动攻击，这份勇气已经不错了。你们做得很好，按照约定，魔法之镜就给你们吧。”

我微笑着谢过国王，刚准备走，突然国王叫住了我，低声的说了句，“孩子，我总觉得你和我以前在托鲁丁城见过的一个人很像……不过托鲁丁城远在海的另一端，没可能的吧……说起来，我也很久没见到托鲁迪王和我那美丽的媳妇了。”



听着这番话，心里不免有些感触，当年的托鲁迪王已经变成了怪物，而美丽的公主也成了一匹马……看着国王怀旧的神情，我鞠了一躬转身离开。

王子总算登上了王位，我们也拿到了镜子，只是这面镜子似乎和一般的没什么区别，所谓的魔法之镜，难道还缺少了什么？

ふしぎな泉（老魔术师の家）



从行商人のテント往西边的森林走就能来到ふしぎな泉→在泉水处与老魔术师交谈→离开泉水回到老魔术师的家中与他交谈→前往海边の教会附近的海中，与海龙相遇后利用其魔力将魔法之镜的魔力恢复。

小屋：スキルのたね（柜子）ちいさなメダル（罐子）

CP● 与海龙战斗时让速度快的角色使用魔法の镜，只要在海龙使用魔法前使用镜子，之后被海龙的魔法攻击后魔法之镜就会变成太阳之镜。

根据城里一名学者提供的情况，我们前往沙桑湖西面的丛林去寻找一位古老的魔法师，请求他的帮助。沙桑湖西侧的丛林很茂密，应该是一片原始森林。巨大的树冠将天空完全遮了起来，阳光勉强从枝叶的缝隙中射进丛林内，更为这里添加了一分神秘色彩。

这一天，我们来到了丛林深处的一处泉水附近，一名老者正对着泉水若有所思，听见我们的脚步声一后回过头来，脸上的表情十分惊喜：“公主殿下，您是公主殿下吧。”说着缓步走到了马车面前停了下来，“我见过很多公主殿下，但从没有一位像您这么美丽高贵的。”



“当然，我的女儿米迪亚是非常……啊?!”托鲁迪话说了一半突然收了回去，惊讶的看着老者，“你能看出我的女儿的

本来面貌？这可是一匹马啊！”



“马？”老者怀疑的用手去抚摸了一下，然后点点头，“果然，是匹马……中了诅咒了么？”

我们将事情的经过告诉了老者之后，老人突然指着身后的泉水，“让公主喝一下，这里的泉水有神秘的力量，说不定可以解除诅咒。”

依照老者的话，米迪亚弯腰饮了几口水之后，突然浑身散发出金色的光芒。光芒散去之后，一个宛如银铃般的声音响在耳边：“父亲，还有，艾特……”

出现在众人面前的已经不是原来的那匹马了，取而代之的是一位清纯可人的公主。

“米迪亚!!”托鲁迪老泪纵横的扑了上去。

“父亲。”米迪亚搂住了老王，然后看了看我们。这是我第一次正面看着公主，从她身上可以感受到一股与众不同的气质，以前有人说，托鲁丁王城的国宝，一是被多尔玛盖斯夺走的魔法杖，二就是美丽的公主殿下。相对那些人来说，天天和国宝在一起，并且现在近距离可以看到公主的芳容的我们算是很幸运的了。

可是没过多久，还有很多话要说的公主又被强光所包围，而后变回了马的样子……

“诅咒的力量太强了，看来只有消灭诅咒的根源才可以确实的中止诅咒。”老人捋了捋胡子看着我们。

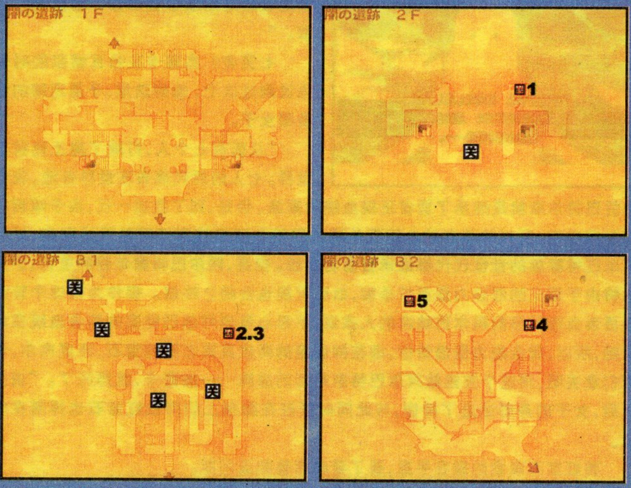
随后，我们将魔法之镜拿了出来，老者前后抚摸着，然后将镜子的秘密告诉了我们：魔法之镜必须要在接受具有魔力的强光照射以后才能变回真正的太阳之镜，现在这块镜子的魔力已经失去了。将镜子的魔力取回来的方法很简单，只要带着镜子吸取生长在海洋里的海龙所释放的带有魔力的强光就可以了。了解了详细以后，我们谢过老者，然后动身出发。出发之前，托鲁迪悄悄的拉了拉我的袖子：“艾特，有机会多回来这里喝喝泉水，因为公主有很多话要和你说的……”虽然不知道公主要和我说什么，但是能够帮公主恢复原来的样子，哪怕是暂时的，那也是所有人都乐意看到的。



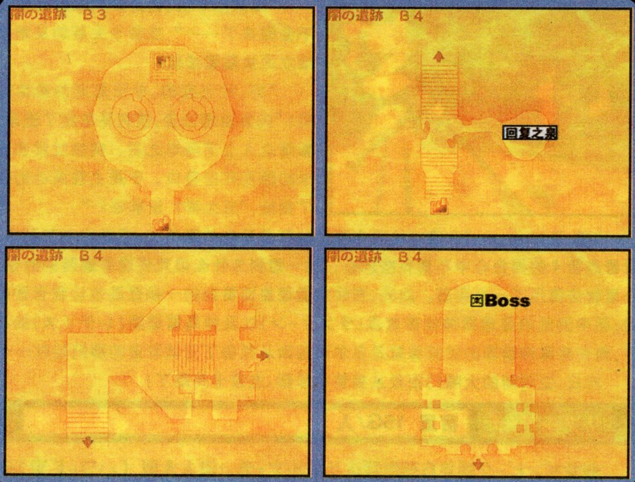
次日，返回贝尔加拉格以后，驱船出海，很轻松的就找到了海龙并且将镜子还原成太阳之镜。习惯性的坐在木桶上，搭紧了剑囊的扣环，望着北面日趋昏暗的天空：是时候算账了，多尔玛盖斯！

DUNGUN　暗の遺迹

将太阳之镜安置在迷宫入口处石碑上打破结界→进入迷宫后在B4F最深处就能与多尔玛盖斯相遇并战斗→获胜后夺回法杖→第二天ゼシカ失踪



宝箱1：暗の遗迹地图
宝箱2+3：龙のうろこ/ちいさなメダル
宝箱4：宝箱怪
宝箱5：圣者の灰



BOSSドルマゲス（第一形态）



经验值：4300　金钱：无　道具：无

攻击方式：分身（三体）镰鼬（70左右伤害）真空波（全体60左右伤害）投石（2-3人80左右伤害）全体鞭攻击（80左右伤害）全体回复魔法，我方辅助效果打消

战斗要点：从攻击方式可以看出这家伙的技能很多都是对我方全体，而且战斗一开始他就会分出两个分身，分身的攻击方式与本体相同，如果三人同时都用全体攻击的话我方就会很危险了，一定要注意回复。ククールLV30可以学会全体回复魔法“ベホマラー”，最好学会之后再来挑战ドルマゲス。战斗时最好先将左右两边HP较少分身干掉，最后在集中攻击其本体，胜利之后会紧接着下一场战斗。

BOSSドルマゲス（第二形态，每回合2回行动）



经验值：12000　金钱：无　道具：无

攻击方式：单体攻击（85左右伤害）全体冰魔法（60左右伤害）全体行动不能效果/全体羽毛攻击（90左右伤害）全体辅助效果打消/全体火炎吐息（70左右伤害）全体火炎魔法（70左右伤害）

战斗要点：变身后的ドルマゲス攻击力变得更强，而且每回合行动两次。ククール还是负责回复，ゼシカ负责使用辅助魔法（增加攻击力、速度、防御力和魔防），主角和ヤンガス主攻即可。ドルマゲス的HP大约在2600多左右，持久战在所难免。

CP



暗之遗迹中需要开动各处的机关才能前进，注意对照地图上的机关位置。在B3F需要转动两个石像，让石像眼中发出的光线分别照准壁画上神鸟的两边翅膀就能打开下面的通道。B4F有回复之泉，如果感觉自己等级较低的话可以在此练级。

第四章　贤者的血统

暗之遗迹的战斗最终以多尔玛盖斯化成粉末而告终，战斗很艰苦，但我们胜利了。可是……

“那美克星人!!! 怎么你还是老样子!!”亚冈斯指着托鲁迪说道。

的确，照例说应该解除了诅咒，可为什么呢？众人一时间愣住了，惊讶的目光纷纷投向了托鲁迪。库库鲁首先转移了气氛：“不管如何，总算报了仇了。对吧，杰茜卡。”



“虽然报了仇，但是萨贝尔特哥哥也不会回来了……”杰茜卡失落的从粉末堆立面捡起魔法杖。

“好，杖也在的，今天先回沙桑比克吧！”托鲁迪提议着，便将马车赶了进来，看着众人上了马车之后，突然发觉杰茜卡的脸色有些苍白，于是上前关心的拍了拍她，“怎么样？没事吧？”

“嗯，没什么……”杰茜卡的眼光直直的盯着手中的魔法杖，缓缓的上了马车。看着杰茜卡的神色心中不免有些担心，但一想到为什么诅咒还没有解除的时候，心里就仿佛压了一块巨石。此外，在暗之遗迹里面看到的一幅壁画也让我有些疑问：画中的画的是暗黑神拉普索恩（ラプソーン）以及神鸟雷迪斯（レティス）的战斗，而在暗黑神前面的杖好像就是多尔玛盖斯从托鲁丁王城取走的那把秘杖……

次日，亚冈斯的大嗓门把我从美梦中吵醒：杰茜卡失踪了！

リブルアーチ　宿屋 15G/人

向サザンピーク城北方前进到达リブルアーチ→进入大屋（ハワード家）2F与ゼシカ相遇→与ハワード交谈后在屋外与チェルス交谈→民家 1 中获得“石のつるぎ”→离开リブルアーチ后前往北方的ライドンの塔



防具屋		武器屋	
みかわしの服	3000G	ソードブレイカー	5500G
まほうのよろい	6100G	ツインスワロー	6800G
まほうのビキニ	13800G	バスタードソード	8800G
まほうの盾	5000G	じごくのおおかま	9500G
マジカルハット	2700G		
てつかめん	3500G		

道具屋		キメラのつばさ	25G
やくそう	8G	まんげつ草	30G
どくけし草	10G	ばくだん岩のカケラ	450G
せいすい	20G		

大屋：ちいさなメダル/まどうしの杖（柜子）万能药草/魔法水（罐子）
武器屋：岩盐/ちいさなメダル（木桶）みかわしの服（柜子）
宿屋：ちからのたね（柜子）ちいさなメダル（木桶）
特殊商店：おかしな药（罐子）
酒场：アモールの水/350G/魔法水（木桶）
民家 1：皮のドレス（柜子）
民家 2：岩盐（木桶）
民家 3：ちいさなメダル（罐子）うしのふん（木桶）うさぎのしっぽ（柜子）
民家 4：レンネットのこな（罐子）どくがのナイフ（柜子）
民家 5：27G（罐子）ちからの指轮（柜子）
民家 6：230G/ちいさなメダル/命のきのみ（罐子）龙のうろこ（柜子）大きつち（宝箱）
民家 7：おいしいミルク/レンネットのこな/ドラゴンのふん（木桶）金のブレスレット（柜子）

CP 夜晚前往特殊商店可以花 2000G 购买增加技能点数的道具。

四下打听得知，原来杰茜卡已经先行离开北上前往小镇利布鲁亚奇（リブルアーチ），由于担心杰茜卡，为此我们也决定赶快动身上路，一路上托鲁迪王一直担心着杖的安危，而我脑海中浮现的一直是昨日杰茜卡那如同中了邪似的表情……

利布鲁亚奇位于交通要地，两边的山脉给这个城市提供了很多特有的石料，也因此这里的雕刻艺术非常出名，但是一进城，库库鲁就感受到一股诡异的气息，这和当时在修道院所感受到的一模一样。随着气息赶往地点，来到了城里著名的大咒术师哈瓦德的家中，但是却看到了一幕最让我担心的景象：

浑身散发紫色气息的杰茜卡正一步步逼近哈瓦德及他的佣人切尔斯，冷笑着说：“这就是结界么？哈哈哈。”伴随那诡异的笑声，杰西卡满满的走进结界的中央。

“住手！”一头冲进来的我们看到这个情况连忙喊了起来。



“哦？没想到这么快又见面了。”杰茜卡扭头瞅着我们，脸上的表情和当时的多尔玛盖斯一模一样，“现在和你们交手似乎还早了些，今天就先离开吧，不过我还会再回来的，当年的七贤者现在就剩 3 个了。加上你的话……呵呵，哈哈哈。”

杰茜卡消失在笑声之中，而哈瓦德如同泄气的皮球一般摊倒在地……

“为了报答我们的搭救，哈瓦德决定设宴款待。饭席间，哈瓦德将唯一的可能性告诉了我们：将两枚红宝石斯皮内尔取回来，只有那个才能做出更强力的结界，阻止魔杖的威力。而后将宝石的来历告诉了我们，宝石斯皮内尔，属于雕刻名家格兰巴特尔家所有，而格兰巴特尔家就在酒馆边上。当我们前去拜访的时候，格兰巴特尔告诉我们，他的父亲莱顿·格兰巴特尔为了完成雕塑已经前往北方的莱顿塔。当下我们也火速动手前往北方的莱顿塔。

★ライドンの塔

使用“石のつるぎ”进入塔内→在塔顶找到ライドン→得知红宝石被镶在叫リーザス的女性石像上→前往リーザス像の塔顶取得红宝石

塔内宝箱：ライドンの塔地图/命の指轮/ケイロンの弓

CP 塔总共有 11 层，结构比较简单，机关的解除方式只有一种——利用雕像压住翘板的一端，然后就能通过翘板向上或向下走。

莱顿塔内部到处可以见到散落着的石屑粉末，偶尔还可以听到从塔顶传来叮叮当当的凿子声，那一定是莱顿·格兰巴特尔在工作了。想到这里，我们加快脚步来到塔顶。

“哦？是群年轻的小鬼啊。”莱顿看着我们，擦了把汗放下手中的榔头和凿子。



“请问，您知道宝石斯皮内尔吗？”由于时间紧迫，我开门见山的就把来意告诉了他。

“哦，知道知道，那是我们家的家宝。哈哈哈。”莱顿显得颇为自豪。

“能把它借给我么？”

“抱歉啊，小伙子，那宝石在很久很久以前，就被我的先祖雕刻进塑像里了。”莱顿的回答无疑让我们的心凉了一半。不过随后又说到，“那塑像是我的先祖以自己的模样雕刻的，她可是个很美的女人哦。记得名字是……恩……利扎斯·格兰巴特尔。”

“利扎斯？”我听了之后眼前一亮，记得在利扎斯的神像塔和杰茜卡初次见面的地方，不就有一座神像吗？而且，借由神像的真实之眼我们才和杰茜卡划清了误会，难道说，那真实之眼的两枚宝石就是……想到这里，当下向老人道了谢，匆匆忙忙的离开。

在库库鲁的鲁拉魔法帮助下，我们来到了利扎斯神像塔，可是塔的顶部的神像宝石却怎么也取不下来。就在这时，广阔的大厅内响起女子的声音：“旅人们，请稍等一下。”

“谁？”我们分别向四处看去，可是除了神像之外没有发现别人。

“我的名字是利扎斯·格兰巴特尔。”神像前突然出现了一美貌女子若隐若现的身影，“在狭长的时间中，我要将一个已经被遗忘的故事告诉你，七贤者的故事。”



七贤者？杰茜卡在哈瓦德家的时候也说到过这个。想到这里，于是定睛的看着那女子。

“从前有七个人，打败了魔王拯救了世界。七人的后代遍布在世界各地。我们格兰巴特尔家就是继承了勇者正规血统的家族。但是，到了我这一代，由于嫁到了阿尔巴特家，所以继承者的血统就从格兰巴特尔家族转到了阿尔巴特家族，以后阿尔巴特家族的世世代代都继承着勇者血统。但是，阿尔巴特家年轻的主人，萨贝尔特由于魔王的邪恶力量而被杀害，血统可能也会随之终结。但作为我这个曾经将勇者血统转移到阿尔巴特家的人来说，不忍心看到阿尔巴特家的勇者血统在此断绝，所以，我会把力量借给你，埋在神像里的两枚真实之眼的宝石，斯皮内尔，请你们拿去吧，用这个来拯救阿尔巴特家最后的血脉……杰茜卡，就拜托了。”说完之后，女子的身影退进了神像，与此同时镶嵌在脸颊上的两枚红宝石也掉落在地上。

将红宝石紧紧的握在手里，看了看库库鲁和亚冈斯。

“原来那大小姐居然还有勇者血统。”亚冈斯习惯性的扣了扣鼻子。

“这么说来，她更值得我去保护了。”库库鲁虽然有时候说话轻浮，但眼神中流露的坚定却是我和亚冈斯不能比拟的，“等着我，杰茜卡！”

★リブルアーチ

回到大屋将红宝石交给ハワード→进入房间密道取得“世界结界全集”→将书交给ハワード→在庭院中与被法杖控制的ゼシカ战斗→法杖被ハワード的狗（レオパルド）夺走，并将チェルス杀死→与ハワード交谈→前往北方雪国追踪レオパルド

大屋密道：ちいさなメダル/まほうの法衣/650G（宝箱）

BOSS 呪われしゼシカ



经验值：7800　金钱：无　道具：无

攻击方式：召唤杂兵（一次召唤3个）火炎单体魔法（90左右伤害）全体冰魔法（60左右伤害）全体火炎魔法（60左右伤害）全体催眠魔法

战斗要点：ゼシカ大多使用魔法攻击，伤害值一般，比起之前的暗之遗迹战斗要简单得多。在她召唤杂兵后尽快将杂兵消灭即可，此战可轻松获胜。另外如果中了睡眠魔法记得马上用“キアリク”来解除。

CPO　完成此处的情节后ゼシカ可以在ハワード的帮助下觉醒ベギラゴン和マヒャド这两招强力魔法。

回到哈瓦德家的时候，发现他正在戏弄佣人切尔斯。当一看到我们回来的时候，脸上立刻摆出一副严肃的神情：“干的好，现在跟我上楼吧。”

看着哈瓦德进了屋，又瞅了瞅一边的切尔斯，这男孩子一脸尴尬，不过似乎并不介意哈瓦德对他做些什么，因为他被哈瓦德捡来的时候就已经失去了记忆，对于他来说，哈瓦德是他一生最大的恩人。

可怜的切尔斯继续忙碌着他的下人事，我们在安慰了他几句以后也进了屋，将宝石交给了哈瓦德以后，突然庭院里面一阵喧哗：“女人，那女人又来了！！”

哈瓦德一听连忙乱了阵脚，吩咐我们尽可能的去拖延她，自己可以创作强力结界。

出了屋，就看到杰茜卡一个人高高的站在哈瓦德的雕像上，用杖指着切尔斯：“真可怜阿……到现在连自己是谁都不知道。”

“我不会让你碰哈瓦德大人一个指头的。”切尔斯握紧了拳头，眼神直愣愣的瞪着杰茜卡。尽管表现得很勇敢，但是杰茜卡完全不理会，从石像上纵身跳下，冷冷的笑着：“你以为我真的会去杀那头一脸横肉的大笨猪？从一开始我的目标就不是他，而是你！！切尔斯！拥有七贤者血统的你！！”

切尔斯有七贤者的血统？！我惊讶的看着杰茜卡又瞅了瞅切尔斯。

“哼哼，也许你自己还不知道，但是我的杖是能够分辨出来的。”杰茜卡一步步的逼近切尔斯。

“住手！！”库库鲁第一个跳了出去，从背后抱住了杰茜卡，“清醒一下吧！！”



“哦？又是你们……我早就知道和你们的战斗在所难免，不过，让你们现在就死了的话，那就看不到好戏了……不过……”杰茜卡突然一发力，将库库鲁震到了一边，然后将杖高高举过头顶，“去死吧，连同这个城市一起毁灭吧！！”

火球越聚越大，眼看无法收拾的时候，哈瓦德从内屋跑了出来，结界完成了！凭借强大的结界，一下子将杰茜卡手中的杖吹飞了出去。在没有魔杖以后，包围着杰茜卡的紫色气息也随之散去，阴冷的面孔恢复了往日的容貌，只是失去了意识……

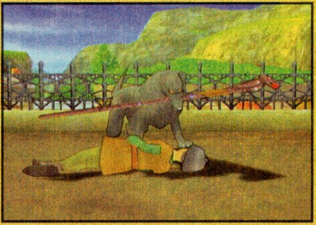
杰茜卡一直昏睡了三天，我们也就在旅馆陪了她三天，终于……

“艾特，托鲁迪王……”杰茜卡缓缓的睁开眼，“我好像做了场噩梦。”

“的确是噩梦。”

“我只记得打败了多尔玛盖斯以后，然后整个意识就模糊了，隐约只听到有个人和我说话，让我去杀掉七贤者的后裔，用来解除封印……那个人的名字……”杰茜卡捂着脑袋想了一会：“暗黑神，拉普索恩。”

拉普索恩，在暗之遗迹就看到过关于他的雕像和壁画。难怪多尔玛盖斯会前往那里，也许是想进行暗黑神的复活仪式吧。正思索着的时候，杰茜卡又说了：“现在一共有4名具有贤者血统的人被杀，莱拉斯、萨贝尔特哥哥、奥迪罗院长以及贝尔加拉克的加林……糟糕！”她突然叫了起来，“切尔斯有危险！他也是具有贤者血统的人啊！魔杖呢？魔杖呢？”



“在结界发动以后，魔杖就下落不明了……”托鲁迪看着她，摇了摇头。

“去问问看哈瓦德，也许他会知道。”

可是就在哈瓦德宅的门口，发生了一幕可怕的事情：哈瓦德的宠物狗雷昂巴特叼着魔杖，而且已经将切尔斯咬的血肉模糊……

“第五个了，还有两个……”一个声音传来，随后，咬着魔杖的雷昂巴特三纵两纵就从我们的面前消失了。看着已经死去的切尔斯，大家都不知道说什么好了。

“艾特……”哈瓦德不知道什么时候来到了身后，“帮我把狗除掉吧，就当是替切尔斯，不，贤者的后裔报仇……”

★メディおばあさんの家

到达雪国后遇上雪崩→获救后与メディおばあさん交谈→离开此处前往北方的オークニス

家中：特级药草/特级解毒草（罐子）ちいさなメダル（柜子）ちいさなメダル（木桶）

CPO　雪国出现的敌人用火炎属性的攻击效果较好，己方最好要有防御冰属性吐息的防具。

オークニス　宿屋 25G/人

从町长家进入地下街→按照右右右的分支即可找到グラッド的家，不过家里没人→离开后前往北边的药草园的洞窟。







道具屋：ちいさなメダル/キメラのつばさ/まもりのルビー（罐子）

酒场：アモールの水（木桶）

町长家：ちいさなメダル（罐子）こおりのチーズ（柜子）

地下街：まもりのたね/ばくだん岩のカケラ（木桶）ちいさなメダル（柜子）

武器屋：やいばのブーメラン（宝箱）ちいさなメダル（木桶）

グラッド家：魔法水/こうもりの羽（罐子）

武器屋	
ツインスワロー	6800G
キラーピアス	7700G
はがねのムチ	8300G
ドラゴンキラー	11000G
キングアックス	17000G
防具屋	
ビロードマント	9400G
ドラゴンメイル	12000G
ドラゴンシールド	6900G
こおりの盾	8500G
アイアンヘッドギア	5500G
道具屋	
やくそう	8G
どくけし草	10G
せいすい	20G
キメラのつばさ	25G
アモールの水	120G

这里的武器屋和防具屋在同一个位置，白天卖防具，晚上卖武器。

DRAGON QUEST 剧情攻略



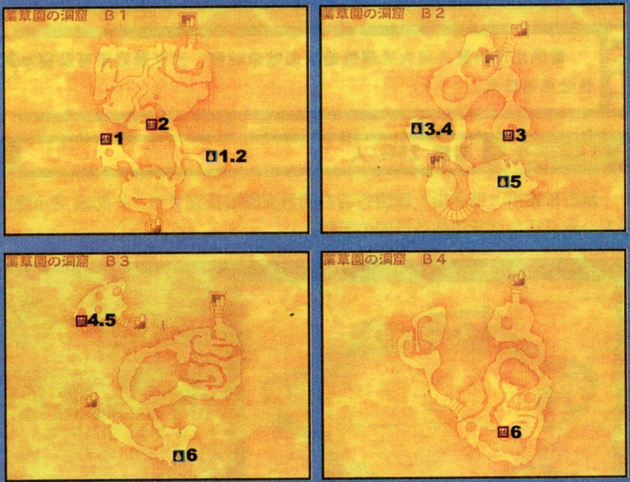
追狗北上的旅途也可谓是多灾多难，因为事先准备不及时，一遇到北国的寒冷天气，大家就冻得牙齿直打颤；其后的一场雪崩更让我们成了活冰棍。如果没有梅迪老婆婆相救的话，也许我们就会被冻死了。在梅迪婆婆的草药汤的效力下，总算不用哆嗦着上路了……

“从这里一直往北下山，就可以到奥库尼斯镇了。”梅迪老婆婆把我们送到了山脚处，递给我一包东西，“在奥库尼斯见到古拉德的话，就把这包东西给他吧。”

很快，我们来到了奥库尼斯，可是并没有见到古拉德，据镇上的人说，古拉德喜欢研究草药，而且特别的闲不住，这个时候应该在小镇西北角的药草圆里了。

DUNGUN 药草园の洞窟

在洞窟 B4 发现倒地的グラッド→控制托普让洞顶冰柱落下→从冰柱上过去救醒グラッド→离开洞窟后在入口处击败 8 只ダ-スウルフエン→回到グラッド家中→再次前往メディおばあさんの家



宝箱 1:药草园の洞窟地图	罐子 3+4:いやし草/ちいさなメダル
罐子 1+2:ちいさなメダル/きつけ草	罐子 5:命のきのみ
宝箱 2:100G	罐子 6:ちいさなメダル
宝箱 3:エルフの饮み药	宝箱 6:こおりのやいば
宝箱 4+5:2100G/あくまのしっぽ	

CP

洞窟中地面有冰的地方只有用十字键移动才不会打滑；洞顶有滴水就表示这里有冰柱，在 B3F 和 B4F 都要让冰柱落下来起到搭桥的作用。

因为暂时没了魔杖和黑狗的行踪，我们先来到了药草园，在最底层找到了差不多快冻僵的古拉德，在救醒他以后，他告诉我们自己遇难是因为遭到一群狼的袭击，而且那群狼居然会说人话！

在离开药草园的时候，再次遇到了古拉德所说的那群会说人话的狼。虽然，狼群围住了我们，可是并没有主动攻击，没过多久，一个声音响了起来：很像，这个气味很像贤者的血统，但不是……

狼群退去之后，我们护送古拉德返回了奥库尼斯。在小屋内，他告诉我们梅迪婆婆其实是他的母亲，母亲之所以住在山里面的是因为山小屋的背后有一所祠堂。虽然他不是什么贤者血统的继承者，但是出于担心，古拉德请求我们返回小屋，照看一下他的母亲。可是当我们来到小屋的时候，这里已经到处都是狼群了，而梅迪老婆婆却已经不知所踪。



★メディおばさんの家

进入小屋后的洞窟→在洞口获得“さいごのカギ（最后之键）”→メディ被魔犬所杀→战胜 8 只ダ-スウルフエン→为了追赶魔犬前往寻找神鸟

CP

此处情节结束后终于拿到最后之键了，任何门都可以打开，可以先到以下几个地方搜刮宝物。

パルミド
宝箱×4:ル-ンスタッフ/宝箱怪/ちいさなメダル/ちからの盾
トロデ-ン城 2F
宝箱×4:すしきなきのみ/せかいじゅのしずく/古びたつるぎ/ちいさなメダル
メダル王女の城
宝箱×4:命のきのみ/ちいさなメダル/ちからのたね/もろはのつるぎ
サザンピ-ク城 1F 宝物库
宝箱×3:ちいさなメダル/ム-ンアックス/ドクロの指轮
リブルア-チ道具屋
宝箱×3:ちいさなメダル/パワ-ベルト/ふしぎなきのみ

第五章

“婆婆！”我们围着小屋大声的喊着。

“在这里……”只听见从小物背后隐约传来一阵声音。寻声跑去一看，原来梅迪婆婆已经早早的躲进了祠堂的魔法阵中。

“没事就太好了。”话音刚落，就听见屋外有噼噼啪啪的干柴爆裂声，出去一看，整个小屋已经被火光包围了。火光之下，一头高大的狼狗正用杖敲打着地上的一人，那人正是古拉德。



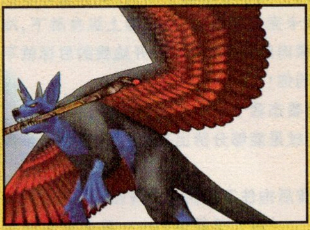
“对不起……”古拉德勉强的说着，“我担心妈妈，所以就跟来了，但没想到……”

“闭嘴！”叼着魔杖的黑犬雷昂巴特开口说话了，“老老实实的让具有贤者血统的人出来。”

“你要找的就是我吧。”梅迪老婆婆缓缓的从我们身后走了出来，“放掉我的儿子，这和他没关系。”

“哼哼，乖乖将你的生命献上吧。”雷昂巴特甩了甩尾巴，“否则你的儿子……”

“真是和野兽没什么好交谈的。”梅迪老婆婆说完，悄悄的将一把钥匙交到了我的手上，“这是我们家的家宝，最后之键。”而后，朝我微笑的看了看，“孩子，后面就拜托了。”说完，一把将我推进了祠堂之内……



等我从祠堂里跑出来的时候，魔杖已经贯穿了婆婆的身躯，借由魔杖的力量，雷昂巴特产生了变化。原本黑漆漆的毛变成了紫色，背后生出两对巨大的翅膀，扑哧了几下，飞上了天空，只留下一群小狼还有受伤意识昏迷的古拉德……

“拜托了！求你们了！！”在梅迪老婆婆的墓前，古拉德跪了下来，“不要再让这种悲剧重演了！快点将一切结束吧！”

“最后的贤者血统……”库库鲁望着古拉德飞走的方向，沉思了会，“应该是在东边法皇城吧！如果是那样的话……”库库鲁沉默了一会。

“没办法去吧……法皇城位于四面环山的孤岛上，不会飞的话……”杰茜卡双手交叉抱在胸前。

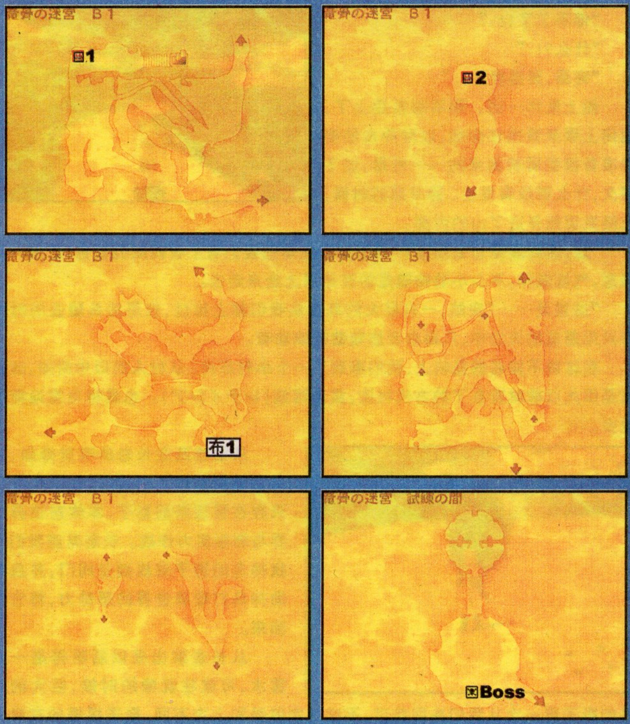
“可以的！”古拉德突然一拍手，“如果借助神鸟雷迪斯的话，应该可以去的！”

神鸟，我脑海里又浮现出暗之遗迹的那幅壁画，记得就是神鸟以及七贤者将暗黑神封印的，但是，怎么去寻找神鸟呢？古拉德没有线索，我们也没有线索……

★ベルガラック+龙骨の迷宫

进入大屋中与姐弟俩交谈→答应作为两人其中一人的护卫→前往地图左下方沙漠中央的龙骨の迷宫→在最深处试练之间打败 BOSS→姐弟俩协力打开试练之门完成了试练→回到ベルガラック后游乐场即会再次开张

大屋：レンネットのこな/魔法水（木桶）ちいさなメダル/金の指轮/スパンコ-ルドレス（柜子）かしこさのたね/おいしいミルク（罐子）



宝箱 1:龙骨の迷宫地图	布袋 1:ドラゴンのふん
宝箱 2:ちいさなメダル	宝箱 3:ドラゴンシールド

BOSS　レッドオーガ/ブルファング

经验值:8190
金钱:2700
道具:ちからのたね/かしこさのたね
攻击方式:组合攻击(140 左右伤害)防御力上升(ブル)气合(レッド)即死魔法(レッド)
战斗要点:红色 BOSS 会使用气合和即死魔法，对己方威胁很大，战斗时只要先将其击倒,剩下的蓝色 BOSS 就没有威胁了。气合后两人的组合攻击威力很大，一定要小心。



CP



龙骨迷宫的出现的敌人很强,在此比较适合练级。另外迷宫中就会出现游戏中经验值最高的金属王,打败一个就能获得高达 30010 的经验值，不过金属王逃跑机率极高,建议使用枪技的“一闪突”和斧技的“魔神斩”对付金属王,虽然命中较低,但只要命中即可搞定。

这一天,途经贝尔加拉格,却发现市中心热闹异常,一打听之下,原来是加林的一对子女佛克和尤凯为了争夺遗产展开了一场纠纷。

“他们是贤者的后代,说不定知道神鸟的线索呢?”在这种想法的驱使下,我们来到了加林的公馆内,可是出现在我们面前的这一对兄妹,丝毫不像贤者的后代……

“这么吧,妹妹!我和你打赌,谁先取得龙骨迷宫内的家长之印,谁就可以继承爸爸的财产!”佛克胸有成竹的说到。

“可恶!你都把精锐的保镖给挑走了,留下的都是些废物!”妹妹尤凯大声嚷嚷着。

“哦?”佛克的眼光落到了我们身上,“这几位好像很厉害。你干脆让他们做你的保镖吧!”

“我们,其实是……”

“就你们做保镖了,不管如何,一定不能让财产落到哥哥手里。”

“不是,我们只是想……”

“只是想赚钱是吧?如果我继承了遗产之后,会给你们钱的,就这么了。”

…………就这样,我们成了尤凯的保镖,前往龙骨迷宫接受试练。

一路上,尤凯不停的嚷嚷着要我们尽快,但是由于昨晚佛克在我们的食物里放了安眠药,到今天头还昏昏沉沉的……加上龙骨迷宫所处地正是沙漠,想想几天前还是冰天雪地的奥库尼斯,可现在却……我用手理了理米迪亚的鬃毛,替她擦去了脸上的汗水,定睛看了会,想来很久没带她去喝拿不可思议的泉水了……

好不容易终于来到了龙骨迷宫的最深处,可是尤凯却大叫了起来,伤痕累累的佛克正被两个巨大的怪物围着。

“笨蛋哥哥~谁让你昨天在菜里下药,这是报应了。”尤凯得意的看着佛克,“不过,如果你求我的话,我会救你的哦。”

佛克没有看她,把头低了下去。

“笨蛋,快求救啊!!”尤凯有点急了,“不求救你会死的。”说着往前走了一步。

“傻瓜!别过来,有危险的!!”佛克突然叫了起来,“家长之印的门就在隔壁,你快点去吧。”

被佛克这么一吼,怪物突然展开了攻击。

“哥哥!”与此同时,尤凯朝着一个怪物扑了过去,但随手就被怪物打飞,而后不省人事。

“真是个傻瓜妹妹……这下,要两个人一起死了。”

“喂喂……”亚冈斯抠了抠鼻子,看了看地上的二人,“好像还有我们在的啊。”



在兄妹之情的感动下，我们合力赶跑了怪物之后。兄妹二人在祖先的古代七贤者的启示下终于明白了一个很简单的道理:手足要相亲。在共同的协力下，家族之门终于打开，兄妹二人一同继承了父亲的遗产。

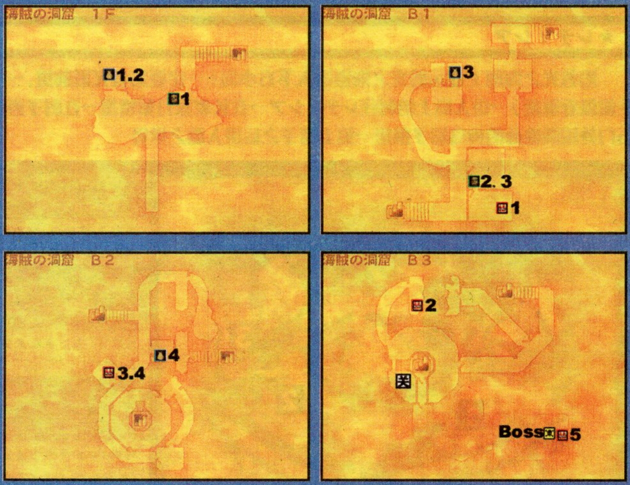
“哈,真是个完美的结局……”看着兄妹二人合好以后,库库鲁笑了笑。

“但最后,我们要的答案还是没有找到。”杰茜卡无奈的摇了摇头。

“不过也不错,他们合好了,那赌场也要开业了。”

DUNGUN　海贼の洞窟

乘船进入右上方大陆河道中→在中央部分进入海贼の洞窟→在洞窟最深处打败幽灵船长取得“光之海图”



木桶 1:790G	罐子 4:岩盐
罐子 1+2:ふしぎなきのみ/ちいさなメダル	宝箱 2:ちいさなメダル
宝箱 1:海贼の洞窟地图	宝箱 3+4:ボーンシールド/サタンヘンム
木桶 2+3:ちいさなメダル/圣水	宝箱 5:ひかりの海图
罐子 3:ちいさなメダル	

BOSS　キャプテン.クロウ(2回行动)

经验值:9750
金钱:2675G
道具:キャプテンハット
攻击方式:气合(可蓄力到100)/真空波(全体60左右)/全员辅助能力打消
战斗要点:幽灵船长的主要行动方式就是气合后再攻击,没有任何魔法攻击特技。气合满100时可以造成200以上的伤害(真空波可以造成180左右伤害),最好在其气合100时选择全体防御。另外幽灵船长会中魅了特技,偶尔用用效果也很不错。



CP●● 洞窟B1F尽头需要调查墙上的船舵才能打开通道;到B2F后要先从右边楼梯下B3F转动墙上的水门开关将水放出后才能将前进的门打开。

"……老大。"亚冈斯悄悄的拍了拍我的肩膀,"以前听说克罗船长的宝藏里面可能会有记载前往古代村庄的方法……"

"什么?!"众人连忙把眼光投向了亚冈斯,"怎么不早说?!"

"早一些的时候没有想到啊……"

由于亚冈斯的灵光一闪,我们决定去寻找克罗船长的宝藏,在鲁伊奈罗大叔的占卜下,我们得知了船长的藏宝地:一个很隐秘的地方,利扎斯河流桥地下的山洞。可是来到那里的时候却发现女盗贼盖尔达已经先一步到达了。

"千万不能让她得到!!"亚冈斯干劲十足的冲在了最前面。

"只要一和那个女人有关,亚冈斯就像变了一个人似的。"

"应该算,爱的力量吧?"库库鲁笑眯眯的看着杰茜卡。



洞窟的最深处遇到了克罗船长的幽灵,不好打架的盖尔达已经被打晕了,在亚冈斯愤怒的攻击下,克罗船长的幽灵被击退了……

"看吧,果然是华丽的爱的力量……"库库鲁打开克罗船长背后的宝箱,里面的确是一张航海图,不过记述的路线是现在没有的……

"原来,这里面就是这个东西啊。"意识恢复了的盖尔达拿过库库鲁手里的地图看了半天,"一张破烂羊皮纸,送给你们了。"

★レテイシア

沿着光之海图上显示的光之海道进入下方小岛(一定要沿着光道前进,一旦走偏就要重来)→进入岛上的村庄レティシア→在长老家打听情报→在村子西边石门处跟随地面的神鸟影子前进→追上影子之后进入暗之世界



道具屋:特级药草(宝箱)
民家1:岩盐/レンネットのこな(罐子)
民家2:ちいさなメダル(布袋)あかいカビ/みず草のカビ(罐子)
民家3:ちいさなメダル(罐子)
长老家:おいしいミルク/毛皮のポンチョ(罐子)
村内:キメラのつばさ/ちからのたね/スキルのたね/ちいさなメダル(罐子)

根据羊皮纸上指示的路线,我们驾船来到了海中央地图所画的十字岛屿群,突然,四周的石柱开始相互辉映,紧接着,有如梦幻一般,海岸线上出现了一道闪光的水路。

"终于找到了!!"我们欢呼着,沿着光之海路前进,不过……

"该死,怎么尽头是山崖?!"



"没路了!快点停船!掉头!"

"停不了了!!"

"什么?!"

"完蛋,要撞崖了!"

船上乱作一团,眼看就要撞上了,我闭上眼紧紧抱住船桅,以耐冲击的姿势准备接受即将到来的……可是,过了很久,什么都没有发生。睁开眼的时候,已经发现船开进了山的内部。

"这,这到底是怎么回事?"将船停靠完毕的我们看了看四周的景色,这里一片绿意,气候温和,不少小动物随意的在草原上走来走去。

"这里是……"突然,一只巨大的鸟影从我们都上掠过,但是抬头望去的时候却只见蔚蓝的天空中,几朵白云悠哉哉的飘动着。

在这块不知名的岛屿上,我们来到了一个小村庄内。从村人的口中得知,这里就是很久以前就存在了的古代村庄,雷迪西亚(レティシア)。也是神鸟雷迪斯的故乡。



从雷迪西亚长老的嘴里得知,神鸟雷迪斯创作了空间门,在这个世界只存在雷迪斯的影子,本体前往异世界与邪恶实力作战。长老希望我们寻找神鸟的影子来找到空间门,并且帮助神鸟打败异世界的恶势力,将它带回来。

从长老家出来以后听得是一头雾水,可就在犹豫的时候,巨大的神鸟的影子再一次从我们头顶掠过,不过这次似乎和上次不同,影子缓缓的在我们周围转了几圈,与其说是飞行不如说是在引导着我们……跟随影子来到海边一处山丘上,突然,影子消失了……出现在面前的是一个类似黑洞的空间。

暗之世界　暗のレティシア

进入暗之世界的レティシア村→前往长老家与其交谈→前往石门位置与神鸟战斗→前往暗之世界的神鸟之巢



民家1:ちいさなメダル(布袋)ふしぎなきのみ(罐子)
民家2:岩盐(罐子)
民家3:ちいさなメダル/こごえるチーズ(罐子)
道具屋:180G(罐子)特级解毒草(宝箱)
长老家:おいしいミルク/龙のうろこ(罐子)ちいさなメダル(柜子)
村内:うしのふん/ちいさなメダル/ごくじょうのカビ(罐子)

武器屋+防具屋+道具屋		バンデットメイル	13000G
せいすい	20G	ほのおの盾	7100G
マジカルメイス	9000G	ミスリルヘルム	13300G
しっぷうのレイピア	10500G		

BOSS　レティス(2回行动)

经验值:10150
金钱:无
道具:ふしぎなきのみ
攻击方式:物理单体(180左右)全体雷魔法(65左右)全体命中下降/辅助魔法打消
战斗要点:神鸟的物理攻击力极高,而且一回合2次行动,攻击同一个人的话肯定可以击倒己方一人;在战斗之前最好先在村子里购买新的防具,并且让每个同伴都携带复活和MP回复道具。



"异世界吧……"从黑洞出来以后的景象让我们都吃了一惊，附近是一片没有色彩的世界，只有黑色充斥在这个空间内，但是这里的地形却和雷迪西亚的小岛一模一样……

进村庄以后，所有人都惊讶的看着我们，当然，我们也很惊讶的看着他们：一群黑色的居民。长老告诉我们，这里是另一个雷迪西亚，一个作为里的存在。



"什么？您要我们询问神鸟的真意？"长老屋内，我们异口同声的说了句。

"没错……这个村庄之所以如此荒凉，多半都是因为神鸟。我不知道神鸟雷迪斯抱着什么想法，对我们的居住地如此迫害……"长老叹了口气，"同样来自光之世界的人，或许你们能够知道神鸟的意思吧。"

从长老屋里出来之后，又开始了寻找神鸟的下落。听村里的人说，神鸟喜欢停在东面丘陵的石门上。来到那里一看，果然，蓝色的神鸟雷迪斯如同王者一般高高在上，可是一注意到我们立刻俯冲了下来。

但是，神鸟的攻击并没有持续多久，只是几次俯冲之后便停在了石门上，"追寻我的影子而来的光之世界的人啊，你们的实力值得嘉奖。"



"为什么要迫害村里？你不是为了保护这里的人才来战斗的吗？"托鲁迪催马上前直接问到。

"这并不是我的本意。上次战斗我把力量借给了人类封印了暗黑神拉普索恩。虽然，暗黑神被封印，但是各地的魔物依然不断。我将自己的蛋放在了这个世界，但没想到，暗黑神的爪牙……"

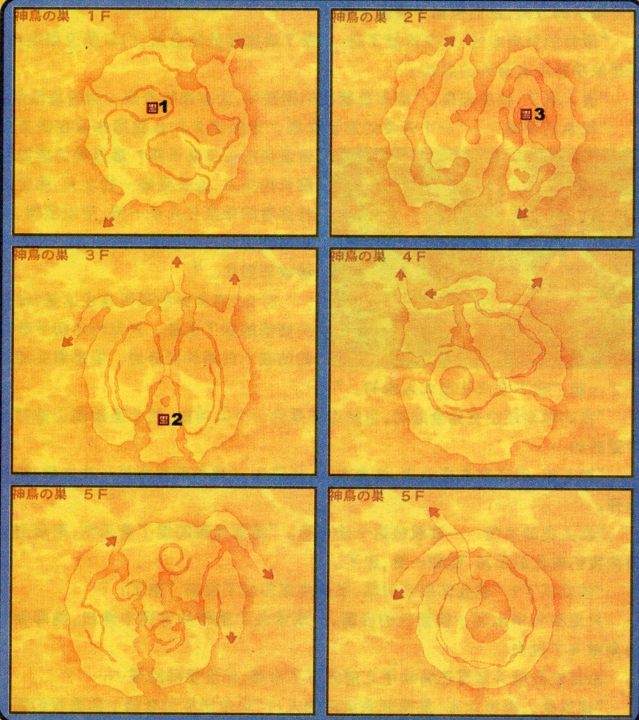
"了解。就是说你的孩子被作为人质了吧？"库库鲁接过话题。

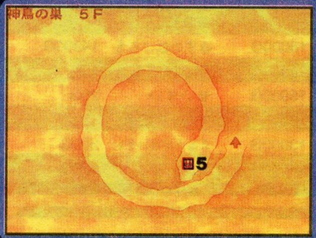
"正确，所以我一直在寻找能够代替我出手拯救我的孩子的勇者们。对于你们追寻我的勇气我很欣赏，更主要的是，从你们身上所散发出来的光芒告诉我，你们正是我所寻找的人。"

"那现在就出发去救你的孩子吧。"我望着神鸟，从雷迪斯的眼中似乎看到了一丝盼望已久的曙光。

DUNGEON 暗之世界——神鸟の巣

在5F击败妖魔ゲモン→获得贵重道具"神鸟之魂"→神鸟带众人回到原来的世界→使用"神鸟之魂"就能可以在空中飞行





宝箱1:神鸟の巣地图
宝箱2:破幻のリング
宝箱3:ドラゴンのふん
4F左上出口外宝箱4:あくまのムチ
宝箱5:圣者の灰

BOSS 妖魔ゲモン(2回行动)

经验值:8600

金钱:无

道具:スキルのたね

攻击方式:单体攻击(140左右伤害)全体火炎吐息(70左右伤害)魔法反射



战斗要点：妖魔ゲモン可以算是劣化版的神鸟，不过战斗开始时它身边会有两个杂兵，另外还会用魔法反射(不用魔法打它就行了)。已打败过神鸟的话要打赢它就很简单了。

CP: 回到正常世界中可以在神鸟之巢的宝箱再次取得宝物——ちいさなメダル×2/金块/ドラゴンのふん/オリハルコン。

CP: 回到正常的世界后就可以飞到各个大陆的一些之前不能上去的高台搜集宝物，最值得去的地方是ライドンの塔附近的高台，这里出现的敌人全部都是史莱姆系(包括三种金属史莱姆)，可以说是玩家练级的天堂。

虽然在营救雷迪斯的孩子作战最后，因为妖魔的自爆使得鸟蛋碎裂，原以为就此结束了的时候，突然已经死去的雷迪斯的孩子的灵魂出现在我们面前，非常感谢我们。这使得大家包括雷迪斯在内都很迷惑，可很快，雷迪斯就知道了原因：因为这个孩子是在暗世界出生的，并不具备前往光之世界的能力，但如果是灵魂的话，可以随意的依附在他人身上，将灵魂实体化。

"相信么？雷迪斯说的话……"返回原来的世界之后，库库鲁怀疑的看了看包裹中那金色的神鸟灵魂。

"试试看就行了。"

数分钟后，天空中响起了一个声音："艾特！你这混蛋，居然拿国王做试验品！！混蛋小子！！你给我记住……"

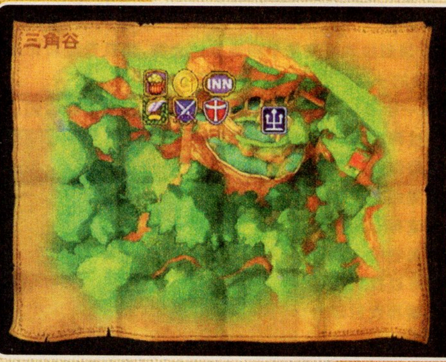
看着那天空中自由飞翔的借由托鲁迪的身体而实体化的金色神鸟小雷迪斯，众人都笑了。那是一种久违的笑容，虽然短暂，但很灿烂。

第六章 太阳神之镜

自从有了神鸟以后，我们的行动迅速了很多。渐渐的，我也喜欢上了被神鸟附体的那种感觉，自由自在的在空中飞舞，这是从小就来的梦想吧。俯瞰大地上的一切，原来居然是那么可爱……

★三角谷

飞行至右下大陆中央部分→进入山道尽头的三角谷→与此处的精灵少女ラジュ交谈→在宝物库取得贵重道具"暗黑大树の叶"



酒场——ちいさなメダル/エルフの饮み药/フバフバチーズ(木桶)

宝物库——せかいじゅのしずく/ちいさなメダル(罐子)ごくじょうのカビ/まもりのたね(木桶)暗黑大树の叶/まふうじの杖(宝箱)

武器屋		防具屋		道具屋	
ドラゴンキラー	11000G	ギガントアーマー	18000G	みずのはごろも	14800G
キングアックス	17000G	ミラーアーマー	21000G	どくけし草	10G
ふぶきのつるぎ	21000G	ミラーシールド	15000G	せいすい	20G
ビッグボウガン	28000G	ちからの盾	18000G	アモールの水	120G
ふんさいのおおなた	29000G	知力のかぶと	13000G	まほうのせいすい	300G
ふっかつの杖	45000G	グレートヘルム	16000G	ばくだん岩のカケラ	450G

CP●: 三角谷商店卖的武器和防具是游戏中可以买到的装备中最好的了，到这里之后就可以放心的更新武器防具了，当然前提是腰包里的钱要足够。

这一天，飞翔着的我们突然看到了一处原来没有见过的村庄：坐落在山腰之间，两边瀑布环绕。不从空中根本无法发现。由于天快黑了的关系，于是决定在这个村庄过夜。

“桀桀桀。”刚来到村庄口就听见一阵很诡异的笑声，连忙警觉似的将武器握在了手里，四处寻找了一会，却没有发现半点动静。过了一会，就听见一边草丛唏唏嗦嗦有着动静，靠近一看，突然一个戴着大头面具的怪物跳了出来。



“桀桀桀，是人类，桀桀桀，很就没有见到了，桀桀桀……”怪物活泼的跳跃着，虽然手里拿了把斧头，但丝毫感觉不到杀意。

“怪物?!”托鲁迪觉得很奇怪，上前看了半天，“为什么怪物在人的村庄里?”

“桀桀桀，这里是三角谷，桀桀桀……是一个人和魔物还有精灵一起生活的村庄，桀桀桀，所以，没必要害怕，桀桀桀。再说，桀桀桀，你也是个绿毛的怪物，桀桀桀。”那怪物说着怪笑着跳开了。

“哈哈哈哈哈。”亚冈斯捧着肚子乐个不停。

“笑什么！”托鲁迪瞪了他一眼，“既然是人和魔物一起生活的地方，那我就不用害怕了，今天我来带路，哈哈。”说完，大笑着走在了最前面。

三角谷果然是个很美的地方，各种各样的魔物都能在这里看到。凶暴的怪物我见过很多，不过在这里的魔物似乎都缺少了那么点野性，多了份和谐。

“我很喜欢魔物，如果不是一只魔物蝙蝠救了我的话，我早就死了。”一个小男孩摸了摸在他身边足足是他体型两倍多的巨型蝙蝠，“魔物也分好坏的，就和人一样。这里的都是好魔物。”的确，这里安详的气氛几乎可以让我们忘记这个世界即将到来的灾难……

“来老子的教会干吗?听老子的调教吗?咔咔咔咔咔……”教堂内，一只小恶魔正二八经的带着十字架，敲着二郎腿坐在台子上。

“呀……不，这里的神父呢？”

“老头腿摔坏了，老子来顶几天，咔咔咔咔咔。等老子念圣经给你们听。”小恶魔说着调皮的吐了吐舌头，把一边的圣经抱了起来。

“不用了……”我们连忙摇头，听恶魔念圣经这是做梦都没想到的。

“请问，这里的村长家在哪？”

“村长？这里没这号人。如果说管事的话，老子最大。如果说有关暗黑神的话，拉玖那漂亮小妮子应该知道。”

“那拉玖的家怎么走？”

“出门过桥往东直走进山洞就是了。好了，现在该听老子念圣经了吧。”

“那个，谢谢了，我们还有事，下次再说吧。”

“下次？没下次了，不听老子念圣经以后就别想进教堂。”说着，把头扭了过去，尾巴来回的甩着，煞是可爱。

来到了拉玖的家中，没想到拉玖原来是个精灵族的女孩，而且曾经和切尔斯相识。在我们告诉他切尔斯的一切之后，拉玖把头低了下来。

“阻止暗黑神复活的唯一手段。”良久，拉玖再次把头抬了起来看着我们，“就是将那把封印着暗黑神的杖再次放入结界内。我们也会尽力来帮助你们。多拉古。”拉玖看了看边上的小蝙蝠，“将这些人带到宝物室去，那里应该有七贤者之一，库帕斯的遗物。那是生长在暗之世界的暗黑树的叶子，利用它可以找到暗黑神的本体。后面就拜托了，请再次封印他吧！”



★法皇の馆

使用“暗黑大树の叶”就能在地图上看见魔犬的位置→追着它飞行降落在地图上方的法皇の馆→进入馆内 2F 即会与魔犬交手→战胜魔犬后却被当作是暗杀法皇者被捕，并被关押到炼狱岛



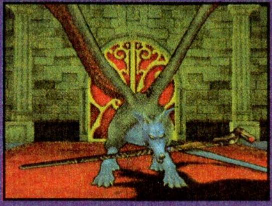
馆内：ちいさなメダル(罐子)ちいさなメダル/けんじゃのロープ(柜子)命のきのみ(木桶)

BOSS 魔犬レオパルド(2 回行动)

经验值:10200　金钱:无　道具:无

攻击方式:全体行动不能攻击/直接攻击(180 左右伤害)全体冰吐息(130 左右伤害)

战斗要点:魔犬的直接攻击会心机率很高，会心一击的伤害可以达到 270 以上，对 HP 不高的ゼシカ和ククール是有很大威胁的。魔犬不会使用打消辅助魔法的特技，所以防御力、攻击力上升之类的辅助魔法可以放心使用。



★炼狱岛

在牢狱里与周围的人和同伴对话→在ニノ大司教会协助下逃出牢房→与前来营救的トロデ回合→前往地图中央位置的圣地ゴルド

果然，当我们再次变成神鸟的时候，暗黑树的叶子开始有了反映，跟随着暗黑树叶指引的方向，我们来到了法皇之城。

“最后的贤者血统，就在这里了吧。”看了看雄伟的法皇殿，门口警卫很森严。但是似乎并没有奇异的症状……

“有人来了，快躲起来。”库库鲁朝我们摆摆手，大家连忙躲到一边的草堆后。

“玛尔切罗啊……”一个老者的声音说到，“你知道为什么我把你留在我身边做法皇的近卫队长吗？那是因为奥迪罗院长的关系，他是我唯一的友人，而他又将你看的像亲生儿子一样。所以我想，把你留在我的身边接受我的教导，希望能够改邪归正。”



什么?库库鲁的哥哥也在这里?我把头悄悄的探了出去，只见玛尔切罗恭敬的站在一白胡长者身边，但是眉头却皱在了一起：“我不明白法皇大人说的。”

“我的眼睛还没有完全瞎掉，当然这不是你一个人的错，整个圣堂骑士都有暗中受贿的……”

“对不起，我还有事要处理，法皇大人，失陪了。”玛尔切罗行了一礼之后，转身离开。

“友人奥迪罗哟……请救救这个孩子吧。”法皇无奈的看了看天空，而后把头转向我们躲藏的草丛，微微一笑，走了。

“被发现了？”就在怀疑的时候，突然库库鲁喊了起来，“来了！”

只见空气中出现一团紫色的云雾，一双紫色的翅膀从云雾中伸出，随即朝着法皇殿飞了过去。

总算赶在魔犬雷昂巴特动手之前救下了法皇，但没想到的是……

“把这些人都抓起来！意图刺杀法皇的人!!”玛尔切罗带着骑士团将我们团团



围住，“以法皇近卫队长的名义，将这些人永久流放炼狱岛！”说完，得意的看看我们，以及和我们一起被关押的尼诺大司教。而后，眼光停在了那把魔杖上面……

炼狱岛，被放逐到这里的人只有等死这一条出路，在这不见天日的小地窖内，只有同样被流放的人们以及一些老鼠蟑螂做伴，四周弥漫尸体腐烂的臭味。

一个月后，我们从狱卒的口中得知法皇大人去世的消息，同时也开始酝酿起越狱的计划……

在尼诺大司教的协助下，我们终于离开了炼狱岛，但为了帮助我们离开，尼诺也永远的留在了炼狱岛，只把最后的寄托交给了我们：查出法皇的真正死因。

圣地ゴルド　宿屋 50G/人

进入圣地中央的神殿与マルチェロ战斗→击败マルチェロ后暗黑神ラプトーン复活→女神像被摧毁，空中出现暗黑魔城都市



宿屋：ふしぎなきのみ(木桶)

民家 1：16G/キメラのつばさ（罐子）圣水(木桶)インテリめがね(布袋)

民家 2：金のロザリオ(柜子)

民家 3：满月草(罐子)辛口チーズ（布袋）スキルのたね(宝箱)

民家 4：80G(布袋)

BOSS　マルチェロ(2 回行动)

经验值：11020

金钱：无

道具：无

攻击方式：镰鼬（100 左右)/单体攻击(100 左右)辅助效果打消/单体火炎魔法(90 左右伤害)/グランドクロス(全体 120 左右伤害)ベホイミ(回复 90 左右)

战斗要点：マルチェロ并没有什么对我方威胁较大的攻击招式，只是比较爱用打消辅助效果的特技而已，所以己方最好是气合一次后就攻击，以免将气合效果浪费。此战没什么难度，稳扎稳打就能获胜。



在离开炼狱岛之后，我们得知玛尔切罗即将在圣地格尔多举行下任法皇的即位仪式。借助神鸟的力量，我们也来到了这里……

“在座的诸位，相信大家今天的到来除了哀悼老法皇去世之外，还有听我的继任演讲。”位于演讲台上的玛尔切罗狂妄的扫了扫台下的民众，“但是，这种无聊的类似于摆设的法皇位子我并不想继任！！”

台下一片哗然。

“魔杖！在他手里面！”库库鲁指着玛尔切罗。

“这么说，也被控制了？”

“不对……好像有点不对，玛尔切罗的表情并没有变得和多尔玛盖斯那样，而且，我也没感觉到有什么诡异的气息从他身上散发出来……”库库鲁握紧了拳头。

“国王又是什么？与生俱来的血统就注定了他和别人的地位差！哼！我是因为一段不贞的感情而出生的，想我这种人根本就没资格继任！”说着，用杖把桌上的仪式物品全部扫落在地，“我能走到这里完全靠的是我自己的力量！前任法皇对了民众的疾苦只会祈求上天的帮助，那些国王也是如此，依靠自己的血统高高在上装模作样。但是对于我这种低贱血统的人来说，只有靠自己的力量去夺取那些地位和权力！跟随我，将那些无能的国王统统打下台！！”

玛尔切罗近乎疯狂的演讲惹来民众的众多议论，但碍于骑士团的关系，大家都不敢作罢。

“哼…反抗我的人…”玛尔切罗突然将杖指向我们，“就像他们这种下场！”

随后，无数的骑士团员将我们围了起来，可是在神鸟灵魂的协力下，很轻松的就飞出了包围圈，来到了玛尔切罗的演讲台上。

“很好…就让我亲手把你们送到那个世界去吧！”说着，玛尔切罗朝着我们冲了上来……

战斗的过程很吃力，原来库库鲁的哥哥是那么的强大，也难怪他能够说出那种话来，但不论外表如何强大，没有支撑他的东西，那不过是个空架子而已……

“混蛋，没想到，你们居然可以把我……”倒在地上的玛尔切罗咬着牙，突然，魔杖开始颤抖起来，随即玛尔切罗整个人的表请都改变了：“哼哼，谢谢你，艾特。”一个声音在空中响起。

“拉普索恩！”

“没错。”支配着玛尔切罗的拉普索恩慢慢的站了起来，“真是头疼，没想到这家伙的意志力那么强，根本就控制不了他的身体，如果不是你的话，恐怕现在我还只能老老实实的在杖里呆着。”

“可恶！你准备干什么！！”



“有着七贤者血统的最后一人法皇已经死了，封印我的灵魂的力量已经不存在了！所以……”说着，拉普索恩高高跃起，将杖投向了背后的巨大女神像内，“我的肉体，开始觉醒吧！！”

大地在颤抖，天空中产生了黑色的裂缝，时间如同停止了一样，而后在一瞬间爆发，整个演讲会场被连根拔起，飞向了高空，紫色的闪电横扫着地面上的一切。终结所有的一切，开始了……

等我们醒过来的时候，圣地已经变成一片废墟。

“该死……”突然一个声音传进了我的耳朵里，扭头一看，原来是恢复意识了的玛尔切罗。

“如果，如果不是你们的话，我可以将暗黑神的力量纳为己用……哼，就这么结束了吧……”说着，抓住石阶的手送了开来，整个人坠了下去。

“等等！”突然，身边一个红色的影子窜了出去，库库鲁一把抓住了玛尔切罗的手腕。

“干什么，放手！”自尊心极强的玛尔切罗使劲想甩开库库鲁，“我根本就没想过，让你们来救。”

“……别死了。”仅仅抓住玛尔切罗的库库鲁终于说了句话，“一直被你当作蝼蚁的弟弟尚且偷生，何况你呢。”而后一用力，将玛尔切罗从断崖边拉了上来。

“为什么，为什么要救我?！想让我接受你的同情吗?！”

“……十年前，一无所有的我来到了修道院，那个时候第一个和我说话的就是你，初会时候的你是那么的温柔和善良，尽管在知道我的身份之后却又冷若冰霜。但这些事，我都不会忘记。只此而已。”

“总有一天，我会要你后悔救了我。”玛尔切罗从地上爬了起来，托着伤重的身躯一步步的走着。

“随便你，只是如果你像有什么不良行动的话，不管多少次我都会阻止你。”



“哼……”玛尔切罗一边走着，一边脱下了手上的戒指，丢给了库库鲁，“这个给你。”

“这是你的圣堂骑士戒指……”

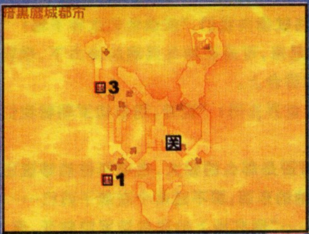
“哼，我和这东西，缘尽了。”而后一瘸一拐的继续向前走着。

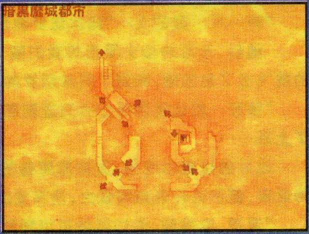
“库库鲁……”杰茜卡来到他身边，“就这样不管他吗？那么重的伤恐怕……”

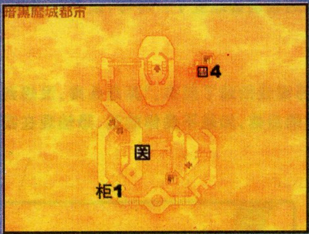
库库鲁没有搭理杰茜卡，眼神一直停留在玛尔切罗那颠簸的背影上，直到他消失在视线之内……

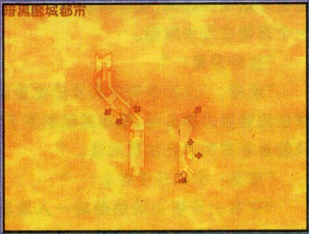
★暗黑魔城都市

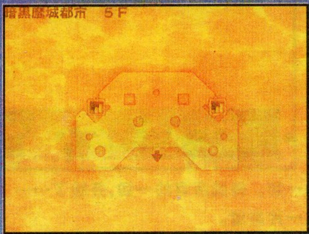
从空中飞进暗黑魔城都市→进入后从直接突入魔城地下→到达 B1F 后需要一直向右绕圆形走道前进→在尽头处下楼梯就能找到暗黑神ラプトーン→击败它之后沿原路返回（途中会有 3 次强制战斗）→逃出城外与暗黑魔人战斗→击倒暗黑魔人后使用神鸟之魂逃离暗黑城→而暗黑神ラプトーン此时会吸收魔城的能力而完全复活

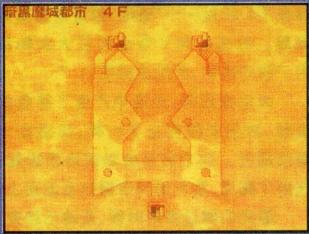


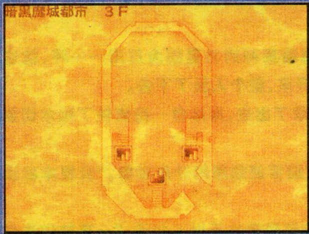


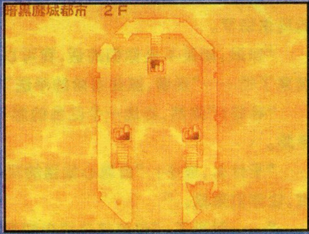


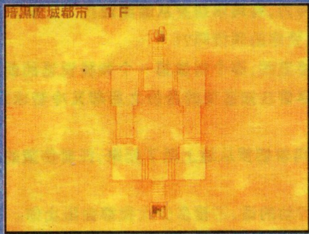


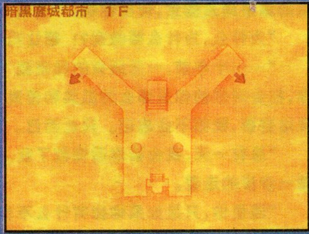


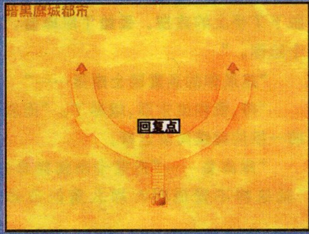


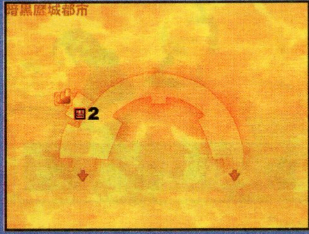














宝箱 1:暗黑魔城都市地图
木桶房间：いのりの指轮/500G/まもりのたね/1200G/圣者の灰/せかいじゅの叶/オリハルコン/かちかちチーズ/ドラゴンのふん/命のきのみ/岩盐/ベホマラチーズ
柜子 1:やみのころも
罐子 1:ごくじょうのカビ
宝箱 2:みかがみの盾
宝箱 3:けんじゃの石
宝箱 4:オリハルコン

BOSS 暗黑神ラプトーン(2 回行动)

经验值:无　金钱:无　道具:无



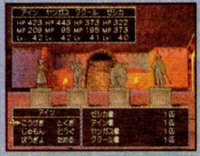
攻击方式:全体冰吐息(130 左右)メラゾーマ(单体 100 左右) 单体即死攻击/全体爆裂魔法(60 左右)/单体催眠/辅助效果打消/全体命中下降

战斗要点:暗黑神的攻击方式几乎全为魔法，虽然偶尔也会使用物理攻击，但是它的物理攻击并不算太强。使用了增加魔防的魔法“マジックバリア”后暗黑神就不会有太大威胁了,记得在其使用辅助效果打消的特技之后必须再使用“マジックバリア”才能有效果。

强制战斗 1
暗黑の使い+フレイム×2



强制战斗 2
主角像+ゼシカ像+ヤンガス像+ククール像



强制战斗 3
シャークマジュ×2



战斗要点:三场强制战斗的敌人实力一般,可以轻松获胜。

BOSS 暗黑の魔人

经验值:2480
金钱:无
道具:オリハルコン
攻击方式:单体攻击(180–200 左右)



战斗要点：只会使用物理攻击而且每回合行动一次的家伙，而其攻击力又不能将我方任意一人一击必杀，所以只要专门有一个人在每回合开始给上回合受到攻击的同伴回复就行了……后期最笨的一个 BOSS。

最终章

这个时候终于来临了,仿佛历史重演一样。我们也站到了暗黑神·拉普索恩的面前。

“哼哼……蝼蚁们,一直阻碍我复活的蝼蚁们,终于还是让我如愿了吧！哈哈哈。”坐在王座上的拉普索恩扫视着我们,“很快光与暗的两个世界将会融合在一起,作为见证人你们应该很荣幸,因为现在在和你们说话的,正是这两个世界新的创始者,拉普索恩！哈哈哈哈。”

“哼,简直无话可说,你这个矮小的冬瓜暗黑神！”库库鲁嘲笑着拉普索恩,果然这一举动很有效,拉普索恩主动从王位上跳了下来,挥动着手中的魔杖朝我们冲了过来。

“梅拉索玛!!伊奥纳松!!”巨大的火球夹杂着宫殿的碎片向我们怒射而来,但是这一切都在杰茜卡拼死的魔法障壁防御前被化解了。

“贝霍姆拉！”库库鲁不断催动着治愈魔法,一道道缓缓升起的绿色光芒如同暖流一般注入身体,亚冈斯的斧头接二连三的砍在了拉普索恩的身上,而我也将生平学会的所有剑技与魔法一起用在了拉普索恩的身上。战斗不知道持续了多久,一次次倒下,一次次站起来。暗黑神那开始从容不迫的神情渐渐的变成了烦躁,而后是愤怒,直到最后……

“哇!!”拉普索恩倒在地上,痛苦的看着我们,“为什么？为什么?!身为神的我居然被这些蝼蚁……”接着大叫一声,身躯化成了一摊泥水,融入宫殿之中。

“结束了么？”杰茜卡捂着胸前的伤口,看了看四周。

“好像……是这样子。”库库鲁把剑收回了鞘中,无力的摊坐在地上,“真是累人。不过……”话刚要说出口的时候,突然整个宫殿开始动摇,瓦砾碎片纷纷从头顶坠落。

“不好,这里快塌了,大家快跑！”

就在大殿崩塌前的一瞬间,我们逃了出来。而后从空中一跃而下,借助神鸟灵魂的力量飞向了天空。

“终于……”刚想说话,突然觉得一股很强烈的气息包围着我们,随即气息变

成了气流，卷起地上的一切将空中的魔王城围了起来。

“这，这是要干什么……”话刚想说出口的时候，突然发现，被气流包围着的魔王城有了显著的变化，缓缓的形成了一个巨大的人型……

难道！！

“哈哈哈哈哈！”那个阴冷恐怖的笑声再一次在紫色的天空中响了起来。

“拉普索恩！还活着！！”



“哈哈哈，终于将这个完美的肉体得到手了！”拉普索恩狂笑着，看了看飞在空中的我们，“我的灵魂已经融入了整个魔王城，使其变成了我的肉体。到现在，再也没有什么东西能阻止我了！！”说着，双手之间生成了一个黑色的球体，从球体中不断有东西飞出来……

“那是！暗之世界的魔物！！”看着源源不断袭来的魔物，变成神鸟的我们显然是一筹莫展。在一阵猛烈的撞击下，从空中坠了下来，隐约只听见拉普索恩那恶心的声音：“两个世界融为一体的时间到了，哈哈哈！”

再次醒来的时候，发现已经身在雷迪西亚，而神鸟雷迪斯正注视着我们。

“艾特，终于醒了。现在的拉普索恩，已经没有办法将他封印了。”神鸟蓝色的双眼注视着我们，那种眼神使我们觉得一下子空气变得紧张起来，“他已经将连接两个世界的门打开，暗之世界的魔物源源不断的涌向这个世界，相信过不了多久，这里就会变得和暗之世界一样……”

“我们该怎么做!?”

“唯一的方法就是打倒拉普索恩，不过对于已经成为完全体的他来说，似乎……”雷迪斯思索了一会，看了看我，“艾特，在你的身上感受到了一种与众不同的力量，说不定你可以办到，把手伸出来。”说完，将一个海螺似的东西交到了我的手上，“这是山彦之笛，当年就是七贤者使用这个将结界打破。但在七贤者身亡的今天，只有使用凝聚七贤者力量的宝珠才可以做到。宝珠的本体是贤者们残留思念，所以是不存在于物质世界的。而山彦之笛会对这些宝珠的精神力量产生反映，快，艾特，时间不多了。我在这里等你，收集完全部以后，立刻回来。”



山彦之笛的优雅笛声再度响起的时候，那些已经消失的人身前的一些意识就会出现，快乐的，悲伤的，喜悦的，愤怒的，如同走马灯一般在眼前浮过，随后汇聚成一个闪烁的宝珠，慢慢的飘到了我的掌心内。每到一处，只要是那些人曾经走过的地方，山彦之笛一定会送上一曲淡淡的挽歌……

★七贤者宝珠收集

七颗宝珠具体位置

パープルオーブ（紫色宝珠）	トランペッタ的火灾废墟
ブルーオーブ（蓝色宝珠）	リーザス像の塔最上阶地面
ゴールドオーブ（金色宝珠）	マイエラ修道院オディロ院长房间 2 楼地面
イエローオーブ（黄色宝珠）	ベルガラック的ギャリング的家 2 阶房间的沙发后
グリーンオーブ（绿色宝珠）	リブルアーチ的ハワード家的庭院
レッドオーブ（红色宝珠）	メディおばさんの家的洞窟前
シルバーオーブ（银色宝珠）	法皇の馆 2F 法皇房间中

“艾特，终于将宝珠全部收集完了。”神鸟看着我手中闪闪发亮的七颗宝珠，“下面就是……”说着，蔚蓝色的眼睛注视着宝珠，然后，宝珠似乎有灵性似的缓缓升起，然后融合在了一块，变成了一根杖的模样。

“啊！那是托鲁丁的国宝，秘杖啊！”托鲁迪突然叫了起来。



“啊？那不是很危险吗?！”杰茜卡突然下意识的后退了一步。

“放心，这把杖里面已经没有拉普索恩的灵魂了，现在的它是用七贤者的灵魂制成……在很早以前，就是这把杖封印了拉普索恩，直到现在……恩，过去的名字已经忘了，现在的话……”雷迪斯沉思了一会，“就叫他，神鸟之杖吧。”

神鸟之杖，寄宿着七贤者的灵魂的最后的秘杖，曾经封印了拉普索恩的秘杖……我缓缓的接过它，将其插在腰间。

“艾特，使用神鸟之杖祈祷，才可以打破拉普索恩的结界。以前因为是七贤者，但现在你们只有四个人，相信祈祷过程之中，拉普索恩的攻击会异常凶猛……”

“觉悟，已经做好了！”我坚信的目光，让雷迪斯满意的点了点头。“勇者们，上来吧，我带你们去这最后的战场！”

决战

收集完七颗宝珠后就可以回到神鸟所在的石柱处将宝珠交给神鸟即可前往挑战暗黑神ラプトーン。（与神鸟交谈时记得四个角色的道具栏都留至少一个空）

BOSS 暗黑神ラプトーン（2 回行动）

经验值：无　金钱：无　道具：无



第一阶段……………………………

攻击方式：随机 2 回攻击（150 左右伤害）/随机 2–4 人巨石攻击（60 左右伤害）/全体爆裂（70 左右伤害）/单体火炎（90 左右伤害）辅助效果打消

战斗要点：战斗开始时暗黑神处于结界保护中，任何攻击都不能对其造成伤害，此时必须全员使用神鸟の杖召唤出七贤者的灵魂，期间务必注意回复 HP。召唤出全部七个贤者的灵魂后即可破除ラプトーン的结界且全员 HP/MP 回复。



第二阶段……………………………

攻击方式：全体冰吐息（130 左右伤害）单体催眠/全体攻击（150 左右伤害）随机 2 回攻击（170 左右伤害）辅助效果打消/HP 回复 500/特大爆发攻击（全体 200 多伤害）

战斗要点：此时攻击就能对暗黑神造成伤害了，不过他的攻击能力比之前更加强化，最强的一招爆发攻击可以对全员造成 200 多的伤害，不过在使用这招之前的一个回合暗黑神会蓄力一回合，只要在下回合开始回复 HP 就没有什么危险，蓄力最好是 1–2 段后就马上使用，因为暗黑神会经常使用辅助打消特技。暗黑神的 HP 大概在 5200 左右，要有打持久战的准备，务必准备 2–3 个 MP 全回复的道具。

暗紫色的天空中，蓝色的神鸟在红色的火焰之中穿梭，杰茜卡的防御魔法在我们四周撑起了障壁；库库鲁的恢复咒文一次又一次的给予我们生的希望；亚冈斯的斧头不断的挥砍着逼近神鸟的妖魔；而我要做的就是聚精会神的将手中的神鸟之杖高高举起，从心底发出呼唤……

自古邪不胜正，当神鸟之杖散发的光芒将笼罩在拉普索恩周围的紫色暗云吹散时，他的脸上流露着愤怒；当我们四人用最后的力量将剑与魔法的咆哮轰在拉普索恩的身上时，他的脸上流露出恐惧……

一切似乎结束的太快，当拉普索恩的庞然身躯炸为碎片的时候，这次漫长的旅行也意味着将要到达终点……

“人类总是给人以惊喜，七贤者的时代就已经如此。艾特，你们的强大与那百折不挠的意志，已经深深的刻在了你们的眼睛里。”神鸟离开时的这句话让我想起了奥迪罗院长第一次见到我的时候说的那番话：孩子，你有一双美丽的眼睛和深澈的眼神，我期待他能给人带来惊喜带来欢乐。

返回托鲁丁城，荆棘的诅咒在拉普索恩化作浮云之后也一起烟消云散，托鲁迪王也变回了原来的样子，王城回复了往日的繁华。花园里，托鲁迪为了庆贺摆了盛大的宴席……

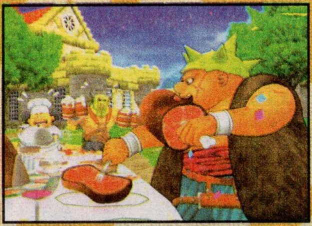
数个月后，由于我的表现而被提升为王宫近卫队队长。正巧这一天也是米迪亚公主出嫁到沙桑比克的一天，于是，这个护送的任务就成了我这个近卫队队长的第一个任务……

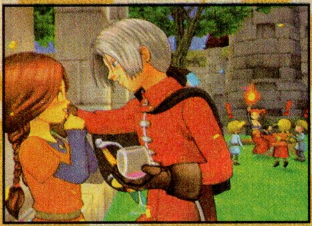
一路上，米迪亚公主的双眼被忧愁所覆盖，很多次对着我却预言又止，看着公












主伤心的神色，自己一时间也不知所措。

到大圣堂以后，再次遇到了查克斯王子，不过他对于我们依然不屑一顾……

“那混蛋！居然说我们是平民没法参加婚礼！真想扁他一顿！”库库鲁气得直拍桌子，然后看着我，“艾特，你就真的决定让公主嫁给那混球？”

“我？……”思索了一会，把头低了下去。

“明天上午就举行婚礼了，到时候……”库库鲁倒在床上，用被子蒙住了头，“要怎么闹的话，我们一定支持你！”

次日……

“老大老大！”亚冈斯急匆匆的跑来，“婚礼举行了！你怎么还愣愣的，跟我走！”说着，强行把我拖到了大教堂前。

“艾特，好好想想。要动手的话，那帮骑士团的杂鱼不是我们的对手。”库库鲁笑嘻嘻的看了看我。

“艾特，那是公主的幸福啊，你真的要想清楚。”杰茜卡也在一边鼓励我。

“老大！！时间不多了！”

看着三人坚定的神情，联想到公主从马变回人型之后的悲哀神色，一切似乎都明白了！在亚冈斯的帮助下，我推开了婚礼教堂的大门……



“今年的皇家婚礼真热闹！”

“居然还有动作戏！小哥，加油！”

“嗯嗯，那四个人真强，不愧是专业的新娘强盗！”

四周的人群纷纷议论着，而对于我来说这些都不重要，重要的就是拉着米迪亚的手快点离开。身后的追兵正如库库鲁说的那样，杂鱼全部被拦了下来。皇家逃婚这还是第一次，不过马车里的米迪亚却十分激动的看着我，虽然一句话也没有说，但是那幸福的微笑已经表明了一切……

★探寻身世之谜

击败暗黑神之后就能迎来期待已久的结局，但这并不是游戏的真正结局，因为直到通关我们都还不知道主角的真正身份，STAFF 画面之后存储通关记录，之后再读取这个通关记录我们就可以去探寻主角的身世之谜。

在和公主逃回来的途中，这一天……

“艾特！艾特！”耳边响起公主轻轻的呼喊声，然后觉得昏昏沉沉的头上被放了一条冰冷的毛巾。

“嗯，发烧了……还很严重，看来需要在附近休息一下了。”托鲁迪关心的说。

“老大……快点好起来，在这里拖着的话，说不定追兵就回到了。”

“没办法，目前就只好让艾特好好休息。”

“对，追兵来的话，我们去对付好了。”

大家都在我的身边，可是自己却因为这场莫名其妙的高烧……在吃了药以后，感觉舒服了很多，接着便觉得意识开始模糊了，可能，睡着了吧……

这里是哪？

从高空望去，有一块类似遗迹的地方，只有半截的石柱在这里到处可见……

等等，中央遗迹有一块石板，上面好像有什么图像。但是，一点都看不见。这里好像来过，可怎么都记不起来……



“艾特，艾特……”一个女子的声音响了起来，但周围却没有人。

“谁？”

“回来吧，这里需要你……”

“你是谁？这里是哪？”

那个女子的声音再也没有响起……

“回答我，你是谁！”我一骨碌的从床上坐了起来。

“艾特，做梦了？”可能是我大声的关系，趴在床边的米迪亚公主揉了揉双眼看看我，“好多汗，噩梦吗？”

“不……不是……”我摇了摇头，心中思索着梦里面的那个环境。而后把头扭向窗外，今天又是一个满月天，月光透过窗户在小屋内撒了一片银色。“公主……”

“嗯？”

“有个地方我一定要去确认一下，应该就在附近……”我看着公主。

“可是艾特的身体……”

“没关系。已经没事了……”我从床上走了下来，将一边的剑背在身后，“你和国王就在这里等着，我可能很快就会回来……如果不行的话……”

“没有不行！”公主从背后拨住了我，“你决定要去的地方我不会拦你，不过我会在这里等你回来！”

看着公主一本正经的表情，我不由得一乐，“呵呵，拉普索恩已经死了。又不是去打仗，担心什么……”

“嗯，也对。”公主松开了手，不好意思的退到一边，“那你要小心。早点回来。”

借着银色的月光，我缓缓的走出了小屋。深呼吸一下，夜间的冷风使得精神倍增，头脑清醒了很多。

“散步么？”库库鲁从树后转了出来。

“……呵呵，当然。”我点了点头。

“我陪你去吧。这边有亚冈斯和大小姐就可以了。你这个病人不照顾好的话，可爱的公主会伤心的。”库库鲁朝我使了个眼神，扭头瞅了瞅站在屋门口的米迪亚，“放心，我会把这个卫队长安全带回来的。”

★龙神之祭坛

读取通关记录后再到宿屋休息主角会做一个奇怪的梦，然后飞向左下方大陆中央的祭坛上就能进入游戏的隐藏迷宫。

★龙神之道

这里出现的敌人实力都十分强劲，而且迷宫很长，在进入之前最好先购买大量的 MP 回复道具。迷宫中宝箱能拿到的装备都是极品，千万不要忘了拿。

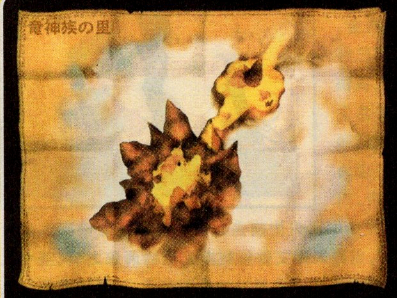
CP

龙神之道宝箱×6：死神の盾(B2F)宝箱怪(B3F)エルフの饮み药 (B3F) メタルキングのヤリ (B3F) はぐれメタルよろい(B2F) スキルのたね(B2F)龙神之道中很容易就能遇到失散金属和金属王，为了迎接即将到来的最后挑战，可得好好提升以下全员的等级。



★龙神族之里

进入长老会议室与长老们交谈→答应前往拯救龙神王→休息一夜之后从会议室地下前往天之祭坛





村内：せかいじゅのしずく/ちいさなメダル
道具屋：フバフバチーズ/ちいさなメダル(布袋)
教会：岩盐(罐子)ちいさなメダル/ヌーク草(布袋)
民家1：おいしいミルク×2/ちいさなメダル（罐子）圣者の灰/ごくじょうのカビ(布袋)
民家2：ちいさなメダル(柜子)天使のチーズ/はりきりチーズ/ちいさなメダル(罐子)

道具屋	
ドラゴンのふん	100G
あくまのしっぽ	200G
まほうのせいすい	300G
圣者の灰	300G
ごくじょうのカビ	500G

CP: 这里的道具屋要卖一些以前很难获得的一些合成材料，而且价格便宜，在前往挑战龙神王之前先大肆合成一番吧。

根据梦里的印象，我和库库鲁来到了一块类似的场景。四周断裂的石柱，中央的遗迹有一块石板。没错就是这里。

“这里是？”库库鲁看了看附近。

“我好像……知道这里……”说完，一步步走向中央的石板，将手伸了过去。突然，石板上红光四射使得自己睁不开眼，紧接着就觉得被什么东西吸进去了……

“艾特！”库库鲁一把抓住了我的手，可是无济于事。

“该死！”库库鲁挣扎着，眼看抓住石柱的手就要松开的时候，突然一条软鞭飞了过来缠住了手腕。

“杰茜卡！亚冈斯！怎么你们也在这里？”

“当然是公主让我们来的。担心老大会出问题。”

“顺便看看你这个花心！”

“呵，呵呵。”库库鲁苦笑了一下。

尽管有亚冈斯和杰茜卡的帮助，但最后我们四人还是被吸了进去……

“该死?!”醒来以后从地上爬起来的库库鲁看了看周围，“艾特……这是哪?有一股很强的妖气……”

“妖气?!”我拍了拍脑门，努力使自己清醒一下，然后一见周围，愣住了：这里没有陆地，所有的东西就像空中楼阁一样浮在空中，中间有一块比较大的岛屿，隐约看见上面有一些建筑物。

“有村落，去那里吧。”刚准备走的时候，突然眼前嘭的一声冒出一团烟雾，烟雾散去之后，一老者正注视着我们。



“哇！妖怪！”亚冈斯突然叫了起来。

“真失礼啊！我可是龙神族的长老，古鲁诺。”老人瞪了亚冈斯一眼，“你这家伙还是那么单细胞么……啊，对。一直以来都是单细胞的。”说完，把目光转向我。

“那个……”我刚要说话，古鲁诺把手一摆，“跟我来吧。”说着，把我们四人带进了村子。

“啊！古鲁诺长老，您可回来了……”村里的一年轻人看着他，恭敬的一鞠躬，可随后又把目光投向了我们，“这是人类……长老，你怎么带人类来这里？”

“那是我的事了，话说回来，这村庄是怎么回事，四处一片荒凉的景象啊！”古鲁诺瞪着年轻人，而后扫了扫周围，一片衰败之景不予言表。

“啊！算了！我去问其他长老！”说着，一摆袖子朝中央的大房子走去。

“我说！你们有谁能够给我解释一下，村里面的情况！”一进门，古鲁诺就大声询问着。

“啊?! 古鲁诺长老，还有……”几位长老一同把目光投向了我们，“这是人类……怎么会有人类来我们这里?”

“嘿嘿”古鲁诺得意的看了看我们，“他们可不是一般的人。他们是和拉普索恩战斗，并成功将其消灭，同时得到神鸟雷迪斯认可的人！”语气中流露着一股自豪。

“他怎么知道?”亚冈斯悄悄的问了问库库鲁。

“嗯，我们是名人吧。”

“神鸟？那个神鸟雷迪斯？……”长老们纷纷议论起来，最后有人站了起来，叹了口气，“如果是这样的话，说不定他们可以帮助我们……”

“这里是龙神之里，这里的人都是龙族。同时拥有龙和人两种姿态，具有无比强大力量的存在，这种力量可以净化一切不洁的事物。但是，就在古鲁诺长老走后，这里发生了一件事。龙神王突然决定将人的姿态封印起来，因为只有一个龙的姿态之后，我们与人类的界限就划清了。可是……封印的仪式失败了，龙神王的心被狂气所充斥！以至于天之祭坛变成了魔物的巢穴。”

“这么说，我们一开始感受到的妖气就是这个了。”库库鲁小声的接了句。



“勇者啊，希望你能够拯救龙神王，只有将其打败才可以消除他心中的狂气，但我们这里没有一个人是龙神王的对手。曾经有几个年轻人去挑战，都失败了，并且被吸收了生命力。现在龙神王为扩充力量，已经开始吸收村庄的生命力，没多久的话，这个村庄也就……”

“我知道了！”我一口答应了下来。

“噢！感谢你，年轻的勇者！请问，你叫什么名字？”

“艾特。”

“艾特?!”长老们一听这个名字纷纷一惊，似乎很早以前就知道一样，“你就是艾特？……”说着，上上下下的打量着我，“仔细一看，和维尼亚真的很像……”“没错没错。”“哎……”长老们纷纷叹着气。

“你们知道我？”我看着各位长老，但众人一句话都不说。

“艾特，好好休息吧。”古鲁诺深深的看了我一眼，“等拯救了龙神王之后，我会把一切都告诉你。”

当晚，心里面思索了很久很久，想找托普逗乐子的时候，却发现从来不离身的小老鼠托普不知道跑哪里去了……

★天之祭坛

天之祭坛的道路并不复杂，不过出现的敌人却比之前在龙神之道的还要强，小心应付吧。在天之祭坛最深处就能遇到狂暴化的龙神王，打败他之后就可以获得龙之试练的资格，并且从托普那里得知了主角真正的身世，而且得到主角父亲的遗物“アルゴンリング”。

宝箱：ちいさなメダル×2/あぶないビスチェ/オリハルコン/ドクロのかぶと

BOSS 龙神王(1-2回行动)

经验值：12680

金钱：无

道具：スキルのたね

攻击方式：单体攻击(200左右伤害)会心一击(480左右伤害)火炎吐息(110-140左右)全员行动不能攻击



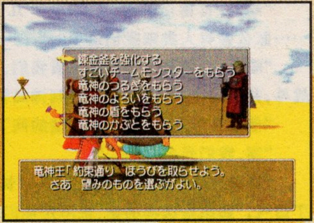
战斗要点：龙神王的攻击力极强，会心一击可以直接击倒我方任意一人，必须准备足够的复活道具和MP回复道具。由于龙神王没有打消辅助效果的特技，所以在己方攻击力上上升+气合的组合下，龙神王被击倒也是迟早的事。

★龙之试练

之后再次前往天之祭坛找到龙神王后就能进行龙之试练，总共可以挑战6次，每次挑战成功后都可以选择获得一种奖励，而随着挑战次数的增加龙神王的实力也会不断增强。挑战6次成功后如果再次前往挑战第7次的话就要面对最强的龙之试练，需要连续与龙神王的1种人类形态和7种巨龙形态战斗，可以说是DQ8中最后的考验吧。



龙之试练奖励：
1、炼金釜を強化する：强化炼金系统，合成物品时不需要时间。
2、すごいチームモンスターをもらう：トロデーン城南的湖畔出现特殊怪兽"ほほえみメタル"。
3、竜神のつるぎをもらう：获得龙神之剑
4、竜神のよろいをもらう：获得龙神之铠
5、竜神の盾をもらう：获得龙神之盾
6、竜神のかぶとをもらう：获得龙神之兜
装备上龙神之铠、龙神之盾和龙神之兜三件防具主角造型即会发生变化。





CP…… 前6次挑战龙神王都需要面对其人类形态和一种巨龙形态，6种巨龙形态分别为——深红之巨龙、深绿之巨龙、白银之巨龙、黄金之巨龙、黑铁之巨龙和圣なる巨龙，而最强的巨龙形态则是第7次挑战时出现的最后之巨龙。

★隐藏结局

在龙神族之里得到父亲的遗物"アルゴンリング"后再次去将暗黑神击倒，之后只要在婚礼举行之前的夜晚将"アルゴンリング"拿给クラビウス王看过之后，那么在婚礼举行当天就能迎来真正的完美结局。

第二天，我们依照约定前往了天之祭坛。消失了一天的托普也回来了。接下来要做的……

"人类？怎么会有人类来这里！?"已经化作红龙的龙神王龇着牙瞪着我们，"来做我的食物吧，哼哼！"

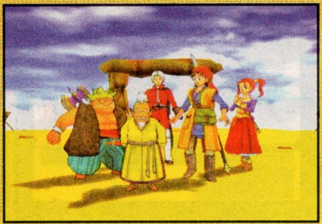
"似乎所有魔物都只会说一句话？"

"什么？"

"做我的食物吧，真无聊……艾特，快点解决吧！担心米迪亚公主呢！"库库鲁提醒了我。的确不能在这里耗太久，公主周围可是需要人护送的。一想到这里，手中的剑便加紧了攻击的节奏。

和拉普索恩比起来，神龙王似乎更加强大一些，强有力的攻击很多次都将我们逼到了尽头，如果只是我和库库鲁两个人的话，说不定我们真要死在这里了。

倒在地上的龙神王渐渐恢复了原来的样子，重新站起来之后，对我们道谢，可突然看到我呆住了，而后说了句："艾特？你是那个艾特？"



"对，龙神王也认识我？"

"呵呵……这真是命运的安排啊。"龙神王苦笑了一下，"让你的爷爷来告诉你吧。"

"我的爷爷？"正在好奇之时，托普把脑袋从口袋里探了出来，而后跳到了地上，嘭的一声，又是一团烟雾。

"古鲁诺！！"看着烟雾散去之后出现的人，大家都把嘴长的老大。

"没错没错。"古鲁诺笑呵呵的拍了拍我的肩膀，"艾特，详细的话，跟我回家在告诉你吧。"

回到古鲁诺家中，老人从床底拖出一只上了无数把锁的宝箱，一把把解开以后，从里面取出一枚红宝石的戒指。



"这！这不是沙桑比克王家历来王位继承仪式所需要的蜥蜴红宝石么?!"我们都呆住了。

"这是沙桑比克家王子艾鲁特利奥的遗物，他也就是你的父亲。"

"什么！！"众人惊讶的看着我，"这么说，你才是真正的沙桑比克家的王子？"

"我？？"反正已经昏了头了，索性听古鲁诺把话全部说完：



"我的女儿维尼亚是个好奇心很重的女孩子，二十年前，一次偶然的机会，她从这里跑到了外面，认识了当初已经是王位继承人的艾鲁特利奥，两人很快的坠入爱河。可是，我却将两人硬生生的分开。因为，这在当时很正常，龙族和人类是不可能有结果的。事后已经成为国王的艾鲁特利奥为了寻找维尼亚，毅然放弃了王位，跑来这里，但是却在途中因为生病去世。我将维尼亚带回来的时候，她的肚子里已经有了艾特你了，当她知道艾鲁特利奥去世的消息之后，整个人变得非常消沉，也得了重病。尽管我们当时竭力反对她生下孩子，可是维尼亚却坚持把你生了下来。也因为这样，可怜的维尼亚在生了你之后不久就去世了。



由于犯了当时的忌讳，长老们开会决定将尚在襁褓中的你流放。失去女儿的我不想再失去你，尽管反对可始终改变不了结局……于是是龙神王的亲自把你的记忆封印，但就在流放之前，我请求龙神王能够让我陪在你的身边，最后龙神王答应了，可条件却是变成一只不会说话的老鼠，永远将这个秘密保留下去。"

"这么说来，龙神王为了封印人类的姿态也就是不想让这种事情再一次发生……"库库鲁拖着下巴。

"可能吧，但为什么艾特会觉醒记起这里呢？"

"也许是因为和拉普索恩的战斗使得他身上流着的那一般的龙神族血统觉醒了。"

"难怪老大没有被诅咒，原因就在这里……"

看着众人议论纷纷，思绪一下子被扯得很远："我是做梦梦到这里的，还有一个女子的声音让我回来……"

"那一定是维尼亚的在天之灵！"古鲁诺激动的看着我，"艾特，这枚戒指你拿去吧，本来就是你爸爸的东西，现在物归原主了。"

"戒指……"库库鲁突然想到了什么，一拍手，"对了！艾特！你如果是沙桑比克的第一王子的话，那公主的结婚对象其实应该是你?！"

"没错呀！"杰茜卡也拍手叫道。

"老大！快点回去吧！公主在等着的！"

的确，如果我是王子的话，那么…………

回到原来的世界以后，发现米迪亚公主和托鲁迪王的小屋已经被沙桑比克的部队包围了，带头的正是沙桑比克家国王。

"糟了！公主要被抓了！"库库鲁看了看我，"准备怎么办？"

"那还用问!？强行突破了！"

在大家的努力下，圣堂骑士团以及沙桑比克王家部队被打的东倒西歪，可是当我们杀入重围的时候，米迪亚和托鲁迪已经被带走了。"等等！！"看着已经撤退的部队，我大声的吼了起来。

"艾特?！"沙桑比克王调转马头看了看我，一皱眉头，"以前你对我们沙桑比克王家有帮助，这次我既往不咎，不过在要来捣乱婚礼的话……"

"捣你个头啊！我老大才是正统的沙桑比克家王子！"亚冈斯跳了出来。

"没错！艾特，把你的戒指给国王看！"

我从怀里取出那枚红宝石戒指递了过去，国王一看就呆住了："这，这的确是王兄艾鲁特利奥的东西，怎么会在你这里?！"



我将事情的始末从头到尾的告诉了国王，听完之后国王叹了口气，"原来当初王兄放弃王位的理由是这个……不过艾特，就算你是我的侄儿是正统的王子，恐怕也没有办法。虽然，我承认你比我那儿子强出百倍，但一个国家只能有一个继承人，如果临时中途多一个的话，那恐怕国家就会……"

"但不管怎么说，我一定不会让公主嫁给查克斯王子！"不知哪里来的勇气，使我大声的说出了这句话……

萨维拉大圣堂，带着公主逃婚就是从这里离开的，可没想到现在又回来了。门口的守卫比起上次来要多了不少，尽管我们是随后赶来但婚礼的钟声已经敲响了。

“喂喂，又是那四个人……这次是不是又来抢新娘了？”

“嘿嘿。”库库鲁朝周围的人笑了笑。

“他们真厉害，专业的新娘强盗。和沙桑比克家对上了……”人群里面议论纷纷，可不管别人怎么说，我要走的路是不会变的。

“哐！”大圣堂的门被我推开了，众人所有的目光都投向了我。

“混蛋！又是你！”查克斯王子看了我暴跳如雷，“这次没那么好运了，卫兵！！把他抓起来！！”

周围的卫兵一下子就把我堵在了中间，准备动手的时候，突然沙桑比克王站了起来，“住手，那孩子有资格参加婚礼，而且……”说着，朝我微微笑了笑，“真正的新郎应该是他！”

这话对查克斯来说无疑是道晴空霹雳，“父王！您是不是糊涂了！我才是王子！我才是新郎！”沙桑比克王没有理他，从怀里掏出那枚红宝石戒指举向空中，“这是我王兄的遗物，而那位少年艾特，正是我王兄的儿子，真正的沙桑比克第一王子！”

全场哗然了。

国王和几名大臣在交涉之后重新回到了位子上，拦着我的卫兵也退了下去。沙桑比克王来到我的身边，把戒指交到了我的手上，轻轻的说了句：“后面就拜托了。”说完，大笑着坐回了位子上。

“新娘入场！”司仪开始宣布婚礼进行，乐队也开始奏起了皇家的婚典乐章，大圣堂的门缓缓打开了，站在门口的是已经换上了白色婚纱的米迪亚公主，脸上充满着无奈。可是在抬头的一瞬间，她惊呆了，激动的泪水从脸颊上滚了下来……





婚礼顺利的举行，亚冈斯，杰茜卡，库库鲁都向我投来祝福的眼光。米迪亚挽着我的手幸福的表情让在场所有人都羡慕异常。婚礼之后照例说应该举行的宴会我们并没有参加，因为我知道这个时候的米迪亚有很多很多话要和我说。

草原上，一匹白马载着幸福的二人缓缓的行走在绿意之中……





“艾特走的时候我真的很担心。”

“我都说了不是去打仗了……”

“在被抓走的时候我想这辈子都见不到艾特了。”

“傻瓜，我以前还答应和你一起骑马旅行呢。”

“不过……不过，我在大圣堂见到你，尤其是见到你穿着新郎服的时候……真的……真的……”

“傻瓜，怎么又哭了……”

“恩。不哭。艾特，告诉我，你怎么会当上新郎的？怎么会变成沙桑比克家王子的？”

“那个说起来就话长了……恩，应该是从二十年前说起吧……”

The End

DQ8 全支线任务一览

游戏中有不少与主线情节无关的任务，即使不完成也不会影响游戏的进行，这里将全部支线任务列出。

■山丘小屋



与泷の洞窟上方山丘的的大叔交谈，他会让主角去红叶树下帮他拿回遗失的道具袋，将道具袋取回之后可获得8个ふつうのチ-ズ(普通奶酪)。

注1：每过一段时间后再次到这里还可获得奶酪，而且奶酪种类越来越好。

注2：游戏中的各种奶酪是用来在战斗中喂老鼠托普的，托普吃过奶酪后便会根据所吃奶酪的不同而使用各种各样的特技。

■莫里的怪兽斗技场



与パルミド东南方建筑物上长得像龙珠中撒旦的大叔莫里交谈，他会让主角帮他去寻找3只特殊怪兽，并给出三只怪兽的资料，将三只怪兽收得后再回到莫里处就能进入下方的怪兽斗技场。

进入斗技场后听过莫里一番解说之后主角就可以自己组建怪兽队伍来参加比赛了，之后只要打败地图上的特殊怪兽就能选择是否让其加入，初期能够收得的怪兽最大数量为3只。(全部77只特殊怪兽所在位置请参看131页)



莫里要求主角寻找的三只怪兽

各等级比赛资料

级别	参赛费	获胜奖品	获胜后莫里给予的奖励
RANK G	100G	力量指轮	可收得怪兽数量增加为6只
RANK F	200G	兔女郎装	可以与自己的怪兽队伍战斗
RANK E	300G	理性指环	主角学会特技“チ-ム呼び”，可以在战斗中召唤怪兽队伍出来战斗
RANK D	400G	豪杰的腕轮	可收得怪兽数量增加为9只
RANK C	500G	圣者之灰	答应在主角获得RANK B胜利后给予双重奖励
RANK B	700G	斩魔刀	可以组建第二支怪兽队伍，可收得怪兽数量增加为12只
RANK A	1000G	英雄之枪	可以参加RANK S的比赛
RANK S	1000G	龙之法衣	斗技场屋顶会出现主角的雕像

注：每个级别的比赛在获胜之后都可以再参加，而且不收参赛费，不过奖品只能获得一次。

另外一提，在S级交战的对手中，前两战出现的居然是特鲁尼克(特鲁尼克大冒险的主角)和莱安(DQ4中的角色)，DQ系列的FANS们应该对他们都不会感到陌生吧。



特鲁尼克和莱安



■マダムの指轮

游戏进行到アスカンタ城时，可以在城中的水井捡到“マダムの指轮”，回到トラペッタ，夜晚前往宿屋2F将指轮交给一男子后可获得“かしこさのたね”

■黑市

パルミド的公主(马)被黑市诱拐事件结束之后，再与此处的商人交谈就能与其交易，带上商人商人的炼金品就可以和他进行交换。

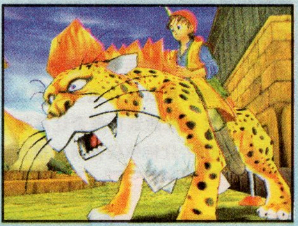


炼金品	第一次交换报酬	第二次及之后交换报酬
特やくそう	500G	400G
ハイブーメラン	1200G	1000G
破毒のリング	さんぞくの斧	3500G
やすらぎのローブ	6000G	4000G
砂尘のヤリ	しあわせの帽子	6000G
红莲のローブ	大おやぶんの盾	12000G

■ラパンハウス

前往ベルガラック南方山上的ラパンハウス，与站在巨大豹子房屋外的人对话，对他提出的问题分别选择第三项，第一项和第一项即可进入屋内，与这里的主人ラパン交谈，并且答应帮他做一件事，出门后即可获得在地图上移动时乘坐的キラーパンサー。之后前往四个雕像所面对的区域，由于最近的道路的桥断了，只能从下方绕道过去，等到清晨时这里会出现一棵巨大的树和一只蓝色的キラーパンサー，对它使用从ラパン那里得到的“深き眠りのこな”即可完成ラパン的委托，再回到ラパンハウス就能获得“バウムレンのすず”，此后只要在大地图上使用就能召唤出キラーパンサー来乘坐。注：在某些只能飞行到达的区域是不能召唤キラーパンサー的。





■镜之世界

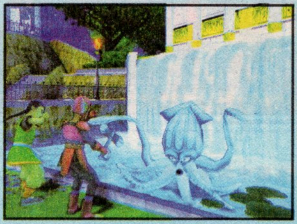
在夜晚前往サザンピーク城的大臣家中，可以从2楼的镜子进入镜之世界的迷宫——トロルの迷宫，打败这里的BOSS——两只ボストロール后就能将被捉的大臣一家人救出，救出大臣后可以获得2个ちからのたね和3个命のきのみ。

迷宫中宝箱：ちいさなメダル/じごくのサーベル



■大王乌贼退治

龙骨迷宫的情节结束后前往ベルガラック，在夜晚的水池旁会看见加林家的保镖们正在与大王乌贼交战，上前解决乌贼之后保镖们会要求主角对此事保密，并拿出200枚游乐场代币作为封口费，如果不同意的话他们会把封口费增加为400枚，这时就必须答应了。(原本还以为可以大敲一笔的说……遗憾)





■女盗贼盖尔达之家

在前往与暗黑神交战之前，再次前往盖尔达的家中，她会交给亚刚斯一件强力武器——怒之铁球，此武器的普通攻击对象为一队敌人，但是装备此武器后不能使用任何武器特技。



■史莱姆按摩房

获得最后之键后可以前往サザンピーク城北方的瀑布附近，可以打开之前不能进入的一道门，进去之后就能享受这里的特别服务——史莱姆按摩，不过按摩会被蒙上眼罩……所以，哈哈哈哈，这里只是一个搞笑的场所而已啦。

注：更换队伍的排头人物就可以让四个人都来享受史莱姆按摩，以下是每人被按摩时的画面。









小心得●●•

提升能力上限道具的取得

游戏中除了在宝箱中以及完成事件后从NPC手中获得各种提升能力上限的道具以外，还可以从敌人身上获得，以下就给玩家列出几种会掉落这类道具的普通敌人，这下大家知道该去打什么虐待什么敌人了吧。

命のきのみ(提升HP)	バベルボブル
ふしぎなきのみ(提升MP)	グレートジンガー
ちからのたね(提升力量)	ミミック
すばやさのたね(提升速度)	はぐれメタル
まもりのたね(提升防御)	メタルスライム
かしこさのたね(提升智慧)	キングミミック
スキルのたね(增加技能点)	ヘルプラネット/トロルキング

珍贵合成材料的取得

游戏中最贵重的合成材料无非以下三种：

金块：正常情况下只能获得2个

スライムのかんむり(**史莱姆之冠**)：正常情况下只能获得1个

オリハルコン(**奥利哈尔钢**)：正常情况下只能获得5个

但是在游戏中通过宝箱或者完成特定情节后获得的数量远远不足以用来合成各种强力装备，所以要靠在敌人身上夺取，以下就是会掉落这3种材料的怪兽。

金块：グレートジンガー

スライムのかんむり：キングスライム/メタルキング

オリハルコン：メタルキング/パンドラボックス

全人物特技习得一览

主角

●习得咒文

等级	咒文名称	消耗 MP	对象	效果
3	ホイミ	2	己方单体	HP 回复 30 左右
4	キアリー	2	己方单体	解毒
6	リレミト	2	–	从迷宫直接脱出
11	ギラ	2	敌方一队	火炎伤害(小)
18	ベホイミ	3	己方单体	HP 回复 75 左右
20	ベギラマ	6	敌方一队	火炎伤害(中)
27	ベホマ	6	己方单体	HP 全回复
29	ザオラル	8	己方单体	战斗不能状态回复
32	ベギラゴン	10	敌方一队	火炎伤害(大)

●剑特技

SP	特技名称	消耗 MP	对象	效果	称号
4	剑攻击力+5	–	自己	装备剑时攻击力+5	剑术的基本动作
9	ドラゴン(龙)斩り	0	敌单体	对龙族敌人伤害加成	实力派剑士
15	かえん(火炎)斩り	0	敌单体	火炎属性攻击	出名的剑士
22	剑攻击力+10	–	自己	装备剑时攻击力+10	上级剑士
30	メタル斩り	0	敌单体	对金属类敌人伤害加成	パワ-ブレイダ-
40	剑会心确率上升	–	自己	装备剑时会心一击机率上升	エ-スブレイダ-
52	はやぶさ(隼)斩り	0	敌单体	2 回攻击	マスタ-ブレイダ-
66	剑攻击力+25	–	自己	装备剑时攻击力+25	ブレイドスタ-
83	ミラクルソード	4	敌单体	攻击者 HP 回复	传说的剑圣
100	ギガスラッシュ	15	敌方一队	特大伤害	剑神

●枪(ヤリ)特技

SP	特技名称	消耗 MP	对象	效果	称号
3	枪攻击力+5	–	自己	装备枪时攻击力+5	枪的基本动作
7	しっぷう(疾风)突き	0	敌单体	绝对先制攻击	一人前的枪使
12	一闪突き	3	敌单体	命中即是会心一击	熟练的枪使
18	枪攻击力+10	–	自己	装备枪时攻击力+10	枪之达人
25	さみだれ(五月雨)突き	4	敌全体	敌全体 3–4 回攻击	有名フリ-ランサ-
34	枪会心确率上升	–	自己	装备枪时会心一击机率上升	传说的枪使
45	なぎ(雉)拂い	0	敌方一队	伤害值从左向右递减	スタ-ランサ-
59	雷光一闪突き	3	敌单体	一闪突き强化版	グレイトランサ-
77	枪攻击力+25	–	自己	装备枪时攻击力+25	神技之枪使
100	ジゴスパーク	25	敌全体	雷属性大伤害	ゴッドランサ-

●回旋镖(ブーメラン)特技

SP	特技名称	消耗 MP	对象	效果	称号
6	クロスカッタ-	2	敌全体	对最左边的敌人造成两次伤害	回旋镖的基本动作
12	回旋镖攻击力+5	–	自己	装备回旋镖时攻击力+5	シュ-タ-
18	パワフルスロ-	4	敌全体	对全体敌人造成同等伤害	パワフルシュ-タ-
25	回旋镖攻击力+10	–	自己	装备回旋镖时攻击力+10	アイアンシュ-タ-
32	バ-ニングバ-ド	6	敌全体	火炎属性	グレイトシュ-タ-
40	回旋镖攻击力+15	–	自己	装备回旋镖时攻击力+15	シュ-ティングナイト
52	超パワフルスロ-	4	敌全体	パワフルスロ-强化版	シュ-ティングロ-ド
66	回旋镖攻击力+20	–	自己	装备回旋镖时攻击力+20	シュ-ティングスタ-
82	シャインスコ-ル	8	敌全体	光属性伤害	エクスシュ-タ-
100	ギガスロ-	16	敌单体	雷属性大伤害	ブ-メランキング

●格斗特技

SP	特技名称	消耗 MP	对象	效果	称号
4'	空手攻击力+5	–	自己	不装备武器时攻击力+5	格斗的基本动作
11	大ぼうぎょ(防御)	0	自己	大幅减少受到攻击后的伤害值	期待之格斗家
17	石つぶて(砾)	0	敌方一队	投石攻击	怪力格斗家
24	せいけん(正拳)突き	2	敌单体	物理大伤害	黑带格斗家
33	空手攻击力+20	–	自己	不装备武器时攻击力+20	格斗界的超新星
42	しんくうは(真空波)	2	敌全体	全体中伤害	格斗的代师范
52	空手会心确率上升	–	自己	不装备武器时会心一击机率上升	格斗师范
70	ばくれつけん(爆裂拳)	0	敌全体随机	4 回攻击	格斗的免许皆传
82	岩石おとし	4	敌全体	投石攻击	オ-ラファイタ-
100	空手攻击力+50	–	自己	不装备武器时攻击力+50	战斗大师

●勇气(ゆうき)特技

SP	特技名称	消耗 MP	对象	效果	称号
8	ル-ラ	1	–	直接飞到去过的城市或村庄	旅立つ勇气
16	キアリク	2	己方全体	睡眠、麻痹状态解除	怖れぬ勇气
28	トヘロス	4	–	抑制比自己等级敌的敌人出现	勇敢な青年
40	マホト-ン	3	敌方一队	让敌人不能使用魔法	くじけぬ勇气
48	ライデイン	6	敌全体	雷属性中伤害	振り返らぬ勇气
56	消费 MP3/4	–	自己	使用特技或咒文只消耗 3/4 的 MP	勇ましい战士
70	メガンテ	1	敌全体	自爆攻击	立ち向かう勇气
82	ベホマズン	36	己方全体	HP 全回复	英雄之心
90	消費 MP1/2	–	自己	使用特技或咒文 MP 消费减半	勇者之心
100	ギガデイン	15	敌方 1 队	雷属性伤害	真正的勇者
	ギガスラッシュ	15	敌方 1 队	雷属性伤害	

●特殊习得咒文.特技

名称	消耗 MP	对象	效果	习得条件
チ-ム呼び	10	–	呼唤自己的怪兽队伍出来战斗	怪兽斗技场 E RANK 获胜
ギガブレイク	10	敌方一队	特大魔法伤害	剑和勇气达到 100

亚刚斯(ヤンガス)

●斧(オノ)特技

SP	特技名称	消耗 MP	对象	效果	称号
6	かぶとわり(兜割)	0	敌单体	附加防御力下降效果	斧的基本动作
12	斧攻击力+5	–	自己	装备斧时攻击力+5	砍柴名人
19	まじん(魔神)斩り	3	敌单体	命中即是会心一击	超级樵夫
26	斧会心确率上升	–	自己	装备斧时会心一击机率上升	斧战士
34	斧攻击力+10	–	自己	装备斧时攻击力+10	达人斧使
42	苍天魔斩	2	敌单体	附加麻痹效果	デストロイヤ-
54	オノむそう(斧无双)	0	敌方一组	伤害从左向右递减	キングアックス
66	大まじん(魔神)斩り	3	敌单体	魔神斩り强化版	グレイトアックス
85	斧攻击力+20	–	自己	装备斧时攻击力+20	ロイヤルアックス
100	烈风兽神斩	6	敌单体	对兽族敌人伤害加成	キング.オブ.デストロイヤ-

●打击特技

SP	特技名称	消耗 MP	对象	效果	称号
9	打击攻击力+5	–	自己	装备打击系武器时攻击力+5	打击的基本动作
19	ハ-トブレイク	2	敌单体	附加行动不能效果	パワフルファイタ-
25	ゴ-ルドハンマ-	2	敌单体	一定机率获得少量金钱	テクニカルファイタ-
32	ドラムクラッシュ	3	敌单体	对物质系敌人伤害加成	实力派ハンマ-使い
48	打击攻击力+10	–	自己	装备打击系武器时攻击力+10	クラッシュバトラ-
59	打击会心确率上升	–	自己	装备打击系武器时会心一击机率上升	名うての用心棒
71	マインドブレイク	2	敌单体	ハ-トブレイク强化版	ア-マ-ブレイカ-
82	打击攻击力+25	–	自己	装备打击系武器时攻击力+25	传说之用心棒
97	ゴ-ルドラッシュ	2	敌单体	ゴ-ルドハンマ-强化版	テクニカル.ブレイカ-
100	デビルクラッシュ	3	敌单体	对物质系、恶魔系敌人伤害加成	破坏神

●镰特技

SP	特技名称	消耗 MP	对象	效果	称号
12	镰攻击力+5	–	自己	装备镰时攻击力+5	镰的基本动作
22	ぬすっと刈り	0	敌单体	偷盗敌人道具	镰使いの有望株
32	かまいたち(镰鼬)	0	敌单体	魔法伤害	有名的镰使
42	镰攻击力+10	–	自己	装备镰时攻击力+10	偶像级镰使
50	死神のかま	3	敌方一队	附加即死效果	地狱之镰使
60	镰会心确率上升	–	自己	装备镰时会心一击机率上升	ソニックエッジ
70	大どろぼう(盗贼)のかま	0	敌单体	ぬすっと刈り强化版	キラ-エッジ
80	镰攻击力+25	–	自己	装备镰时攻击力+25	デビルエッジ
90	冥王のかま	3	敌方一队	死神のかま强化版	グレイブロ-ド
100	ビッグバン	30	敌全体	大伤害	グレイブエンペラ-

注:LV55 时ビッグバン威力加强。

●格斗特技

SP	特技名称	消耗 MP	对象	效果	称号
3	空手攻击力+5	–	自己	不装备武器时攻击力+5	格斗的基本动作
7	空手速度+10	–	自己	不装备武器时速度+10	力自慢
12	せいけん突き	2	敌单体	物理大伤害	村冠军
18	空手会心确率上升	–	自己	不装备武器时会心一击机率上升	町冠军
25	空手攻击力+20	–	自己	不装备武器时攻击力+20	地方冠军
33	しのびばしり	4	–	降低遇敌率	国家代表选手
42	しんくうは	2	敌全体	全体中伤害	国内冠军
60	ばくれつけん	0	敌全体随机	4 回攻击	大陆冠军
80	素手攻击力+45	–	自己	不装备武器时攻击力+45	世界王者
100	岩石おとし	4	敌全体	投石攻击	ス-パ-.グランドマスタ-

●人情(にんじょう)特技

SP	特技名称	消耗 MP	对象	效果	称号
4	くちぶえ	0	–	召唤魔物进入战斗	老实人
10	ホイミ	2	己方单体	HP 回复 30 左右	和善的人
16	とうぞくのはな	0	–	察看此区域剩余的宝物数量	好管闲事的大叔
22	おたけび	0	敌方一队	敌行动不能效果	容易哭的男人
32	マホアゲル	0	己方单体	将自己的 MP 分给其他同伴	有人情味的大叔
42	スクルト	3	己方全体	防御力上升	大家的咨询员
55	ステテコダンス	0	敌全体	敌行动不能效果	值得依靠的大哥
68	ベホイミ	3	己方单体	HP 回复 75 左右	头目
83	メガザル	全消耗	己方全体	全员 HP 全回复+复活,使用者战斗不能	大头目
100	おっさん呼び	15	敌单体	4 回攻击	博爱的大头目

杰茜卡(ゼシカ)

●习得咒文

等级	咒文名称	消耗 MP	对象	效果
–	メラ	2	敌单体	火炎属性伤害(小)
–	ルカニ	3	敌单体	防御力下降
10	ヒャド	3	敌单体	冰属性伤害(小)
11	リレミト	2	–	从迷宫直接脱出
11	ギラ	3	敌方一队	火炎属性伤害(小)
12	ラリホ-	3	敌方一队	睡眠效果
14	イオ	5	敌全体	爆发属性伤害(小)
16	ヒャダルコ	5	敌方一队	冰属性伤害(中)
19	バイキルト	6	己方单体	攻击力 2 倍
20	ベギラマ	6	敌方一队	火炎属性伤害(中)
21	メラミ	4	敌方单体	火炎属性伤害(中)
23	イオラ	8	敌全体	爆发属性伤害(中)
25	フバ-ハ	3	己方全体	减少敌人吐息攻击的伤害
33	イオナズン	15	敌全体	爆发属性伤害(大)
35	メラゾ-マ	10	敌方单体	火炎属性伤害(大)

●特殊习得咒文.特技

名称	消耗 MP	对象	效果	习得条件
ベギラゴン	10	敌方一队	火炎属性伤害(大)	リブルアーチ情节结束后
マヒャド	12	敌全体	冰属性伤害(大)	リブルアーチ情节结束后

●短剑特技

SP	特技名称	消耗 MP	对象	效果	称号
4	短剑攻击力+5	–	自己	装备短剑时攻击力+5	短剑的基本动作
9	ポイズンダガー	3	敌单体	附加猛毒效果	使用短剑的名手
15	短剑攻击力+10	–	自己	装备短剑时攻击力+10	使用短剑的达人
22	アサシンアタック	8	敌单体	即死效果	キラージャグラー
30	剑装备可能	–	自己	可以装备剑系武器	短剑大师
40	剑&短剑会心确率上升	–	自己	装备剑&短剑时会心一击机率上升	剑斗士
52	剑&短剑攻击力+20	–	自己	装备剑&短剑时攻击力+20	天才フェンサー
66	ポイズンソード	3	敌单体	ポイズンダガー强化版	战场上的红色蔷薇
70–93	剑&短剑攻击力+30	–	自己	装备剑&短剑时攻击力+30	剑之公主
100	ライトニングデス	8	敌单体	アサシンアタック强化版	剑之战乙女

●鞭(ムチ)特技

SP	特技名称	消耗 MP	对象	效果	称号
5	鞭攻击力+5	–	自己	装备鞭时攻击力+5	鞭的基本动作
10	しびれ打ち	4	敌方一队	附加麻痹效果	偶像级鞭使
16	鞭攻击力+10	–	自己	装备鞭时攻击力+10	有本事的鞭使
23	双龙打ち	3	敌方一队	2回攻击	鞭之技术员
32	レディウイップ	2	敌方一队	HP 吸收	鞭之魔术师
43	鞭攻击力+15	–	自己	装备鞭时攻击力+15	ウイップキラー
55	爱之鞭	2	敌方一队	附加魅了效果	ウイップフエアリー
68	鞭攻击力+25	–	自己	装备鞭时攻击力+25	ウイップスター
69–99	クイーンウイップ	2	敌方一队	レディウイップ强化版	ウイップエンジエル
100	地这い大蛇	8	敌方一队	岩石攻击	鞭之女神

●杖特技

SP	特技名称	消耗 MP	对象	效果	称号
3	ピオリム	3	己方全体	速度上升	杖的基本使用方法
7	ルカナン	4	敌方一队	防御力下降	魔法之杖使
13	最大 MP+20	–	自己	装备杖时最大 MP+20	魔法研究家
21	マホカンタ	4	自己	魔法反射	妖术师
31	マジックバリア	3	己方全体	减少受到魔法攻击的伤害	魔术师
44	最大 MP+50	–	自己	装备杖时最大 MP+50	超魔术师
57	祝福之杖	0	己方单体	HP 回复	魔道士
70	MP 自然回复	–	自己	装备杖时每回合结束自动回复 MP	大魔道士
86	最大 MP+100	–	自己	装备杖时最大 MP+100	スペルエンペラー
100	ザオリク	15	己方单体	战斗不能状态回复	クイーン.オブ.ソーサラー

●格斗特技

SP	特技名称	消耗 MP	对象	效果	称号
5	空手攻击力+5	–	自己	不装备武器时攻击力+5	格斗的基本动作
13	空手速度+10	–	自己	不装备武器时速度+10	有斗志的女孩
19	石つぶて	0	敌方一队	投石攻击	斗技场初次亮相
28	空手会心确率上升	–	自己	不装备武器时会心一击机率上升	セミファイナリスト
35	空手攻击力+20	–	自己	不装备武器时攻击力+20	ファイナリスト
45	ムーンサルト	6	敌全体	全体伤害平等	斗技场冠军
52	身かわし确率上升	–	自己	不装备武器时回避率上升	战斗妖精
68	しんくうは	2	敌全体	全体中伤害	战斗公主
69–97	空手攻击力+35	–	自己	不装备武器时攻击力+35	战斗女皇
100	マダンテ	全消耗	敌全体	全体特大伤害	クイーン.オブ.グラップラー

●おいろけ特技

SP	特技名称	消耗 MP	对象	效果	称号
8	投げキッス(飞吻)	0	敌单体	附加魅了效果	おいろけに气づく
18	见とれる确率が上がる	–	敌	怪兽被魅了的机率上升	おいろけが漂いはじめる
26	メダパニ	5	敌方一队	混乱效果	见返り美人
38	ぱふぱふ	0	敌单体	行动不能效果	ファニーガール
48	ヒップアタック	0	敌单体	用臀部攻击敌人	ラブリーガール
54	セクシービーム	3	敌单体	附加混乱效果	プリティガール
68	ラリホーマ	8	敌方一队	睡眠效果	セクシーガール
78	见とれる确率がもっと上がる	–	敌	怪兽被魅了的机率大幅上升	ゴージャスガール
88	ピンクタイフーン	5	敌方一队	风属性伤害	おいろけムンムン
100	ハッスルダンス	0	全员	己方 HP 回复+对敌人魅了效果	セクシーダイナマイト

库库鲁(ククール)

●习得咒文

等级	咒文名称	消耗 MP	对象	效果
–	ホイミ	2	己方单体	HP 回复 30 左右
–	バギ	2	敌方一队	风属性伤害(小)
–	スカラ	2	敌方单体	防御力上升
–	ルーラ	1	–	直接飞到去过的城市或村庄
35	メラゾーマ	10	敌方单体	火炎属性伤害(大)

等级	咒文名称	消耗 MP	对象	效果
13	キアリク	2	己方全体	睡眠、麻痹状态解除
14	スクルト	3	己方全体	防御力上升
15	ベホイミ	3	己方单体	HP 回复 75 左右
17	ザキ	4	敌单体	即死效果
18	バギマ	4	敌方一队	风属性伤害(中)
19	ザオラル	8	己方单体	战斗不能状态回复
22	ザラキ	7	敌方一队	即死效果
24	ベホマ	6	己方单体	HP 全回复
30	ベホマラー	10	己方全体	HP 回复 100 左右
32	バギクロス	8	敌方一队	风属性伤害(大)
34	ザオリク	15	己方单体	战斗不能状态回复

●剑特技

SP	特技名称	消耗 MP	对象	效果	称号
4	剑攻击力+5	–	自己	装备剑时攻击力+5	剑术的基本动作
9	かえん斩り	0	敌单体	火炎属性攻击	うわさの骑士
15	剑攻击力+10	–	自己	装备剑时攻击力+10	微风之骑士
22	メタル斩り	0	敌单体	对金属类敌人伤害加成	白百合之骑士
30	剑攻击力+20	–	自己	装备剑时攻击力+20	蔷薇之骑士
40	はやぶさ斩り	0	敌单体	2回攻击	纹章之骑士
52	剑会心确率上升	–	自己	装备剑时会心一击机率上升	太阳之骑士
66	ミラクルソード	4	敌单体	攻击者 HP 回复	奇迹之骑士
71–88	剑攻击力+25	–	自己	装备剑时攻击力+25	女皇骑士
100	ジゴスパーク	25	敌全体	雷属性大伤害	王家骑士

●弓特技

SP	特技名称	消耗 MP	对象	效果	称号
6	ラリホーアロー	2	敌单体	附加睡眠效果	弓的基本动作
18	妖精の矢	0	敌单体	攻击这 MP 回复	アーチャー
25	ニードルショット	1	敌单体	即死效果	アロースナイパー
32	弓攻击力+10	–	自己	装备弓时攻击力+10	アローソルジャー
44	さみだれうち(五月雨击)	4	敌全体	3–4 回攻击	アローナイト
59	弓会心确率上升	–	自己	装备弓时会心一击机率上升	アローアーティスト
66	精灵の矢	0	敌单体	妖精の矢强化版	ワンダーアーチャー
76	弓攻击力+25	–	自己	装备弓时攻击力+25	ミラクルアーチャー
77–99	シャイニングボウ	10	敌全体	全体伤害平等	セイントアーチャー
100	ニードルラッシュ	1	敌单体	ニードルショット强化版	アローエンペラー

●杖特技

SP	特技名称	消耗 MP	对象	效果	称号
3	マヌーサ	5	敌方一队	敌物理攻击命中下降	杖的基本使用方法
6	マホトーン	3	敌方一队	让敌人不能使用魔法	ウォーロック
9	マホカンタ	4	自己	魔法反射	ハイウォーロック
12	マホトラ	0	敌单体	MP 吸收	ビショップ
28	最大 MP+20	–	自己	装备杖时最大 MP+20	ハイビショップ
48	祝福の杖	0	己方单体	HP 回复	ウィザード
56	ザラキーマ	15	敌全体	即死效果	ハイウィザード
65	バイキルト	6	己方单体	攻击力 2 倍	アークウィザード
83	最大 MP+50	–	自己	装备杖时最大 MP+50	ホーリーウィザード
100	MP 自然回复	–	自己	装备杖时每回合结束自动回复 MP	マジェスティック.ウィザード

●格斗特技

SP	特技名称	消耗 MP	对象	效果	称号
7	空手攻击力+7	–	自己	不装备武器时攻击力+7	格斗的基本动作
14	空手速度+10	–	自己	不装备武器时速度+10	モンク
21	身かわし确率上升	–	自己	不装备武器时回避率上升	ウォリアーモンク
28	空手攻击力+15	–	自己	不装备武器时攻击力+15	マスターモンク
35	せいけん突き	2	敌单体	物理大伤害	パラディン
42	ムーンサルト	6	敌全体	全体伤害平等	グレイトパラディン
54	空手会心确率上升	–	自己	不装备武器时会心一击机率上升	セイントパラディン
68	大ぼうぎょ	0	自己	大幅减少受到攻击后的伤害值	ガーディアン
69–99	空手攻击力+40	–	自己	不装备武器时攻击力+40	ホーリーガーディアン
100	ミラクルムーン		敌全体	攻击者 HP 回复	ロイヤル.ガーディアン

●カリスマ

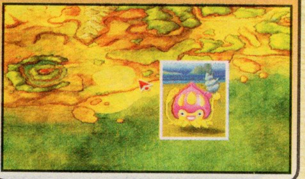
SP	特技名称	消耗 MP	对象	效果	称号
3	キアリー	2	己方单体	解毒	色男
7	メダパニ	5	敌方一队	混乱效果	高岭之花
13	皮肉な笑い	3	敌单体	敌气合下降 1 阶段	イケメン骑士
19	天使の眼差し	4	敌单体	麻痹效果	モテモテ骑士
27	ディバインスペル	4	敌方一队	让敌人不能使用魔法	偶像骑士
39	ペスカトレ	4	敌方一队	敌跳舞特技封印	カリスマ骑士
52	冷たい笑み	3	敌方一队	皮肉な笑い强化版	白马骑士
66	メダパニーマ	10	敌全体	混乱效果	水晶骑士
83	みわくの眼差し	4	敌全体	天使の眼差し强化版	骑士中的骑士
100	グランドクロス		敌方一队	攻击不死系敌人伤害加成	传说中的骑士

全特殊怪兽出现位置一览

在收得特殊怪兽前请注意以下几点

1：所有特殊怪兽被打败之后，如果不让其加入，那么在宿屋休息一夜之后怪兽就会再次出现。
2：特殊怪兽在第一次被打倒时会掉落一枚怪兽硬币，分为金、银、铜三种，可以用来卖掉换钱，三种硬币的价格分别为1000、400、200。
3：部分特殊怪兽是有出现的时间限制的，如果白天在相应位置没有找到此怪兽，可以在宿屋休息到夜晚再来。
4：部分特殊怪兽的出现有条件限制，如某些怪兽必须要求玩家在斗技场获得 RANK B 的胜利之后才会出现。
5：大部分特殊怪兽的能力会跟随主角等级的上升而提高，只有部分怪兽能力固定不变。

编号	01
名字	とれとれチビチビ
加入后名字	プチノン
所属种族	プチアーノン（水系）
出现地点	女盗贼家南边的海岸



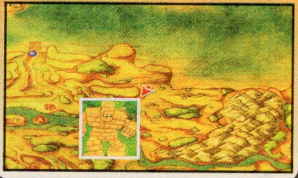
编号	02
名字	エース・スライム
加入后名字	スラリン
所属种族	スライム（史莱姆系）
出现地点	トロデーン城入口处



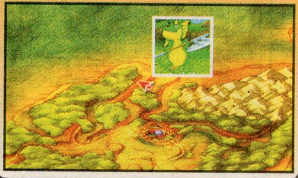
编号	03
名字	山のテンション王
加入后名字	ブラウン
所属种族	ブラウニー（怪人系）
出现地点	船着场东边山道中



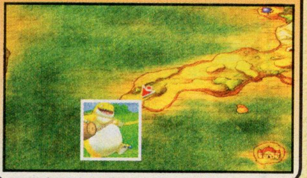
编号	04
名字	怪力ゴレムス
加入后名字	ゴレムス
所属种族	ゴーレム（物质系）
出现地点	船着场东南方山丘的废墟中



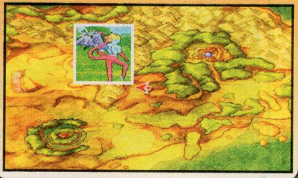
编号	05
名字	魔兽ドランゴ
加入后名字	ドランゴ
所属种族	バトルレックス（龙系）
出现地点	トラペッタ北方的山崖附近



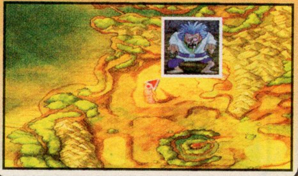
编号	06
名字	龙商人でんすけ
加入后名字	でんすけ
所属种族	デンデン龙（龙系）
出现地点	前往トロデーン城的洞窟西南方



编号	07
名字	见返りデビル
加入后名字	レッド
所属种族	レッドテイル（恶魔系）
出现地点	パルミド西南方山谷中



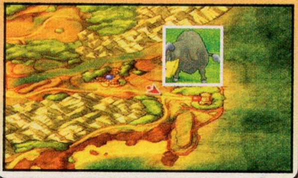
编号	08
名字	地狱のベテラン选手
加入后名字	スミス
所属种族	くさった死体（不死系）
出现地点	剑士像的洞窟左侧毒沼中



编号	09
名字	爱の战士ピエール
加入后名字	ピエール
所属种族	スライムナイト（史莱姆系）
出现地点	泷之洞窟入口附近



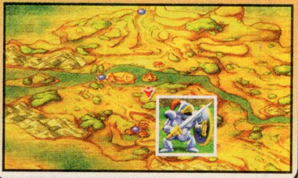
编号	10
名字	あばれんボーイ
加入后名字	うっしー
所属种族	あばれうしどり（兽系）
出现地点	リーザス村东侧草地



编号	11
名字	みんなのアイドル
加入后名字	ホイミン
所属种族	ホイミスライム（史莱姆系）
出现地点	リーザス村南边海岸



编号	12
名字	ロンリージョー
加入后名字	ジョー
所属种族	さまようよろい（物质系）
出现地点	前往旧修道院迹地途中



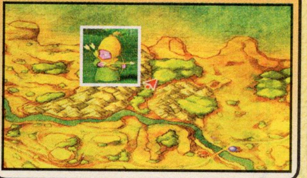
编号	13
名字	もぐら小队长
加入后名字	ラモッチ
所属种族	キラースコップ（兽系）
出现地点	モグラ基地入口附近



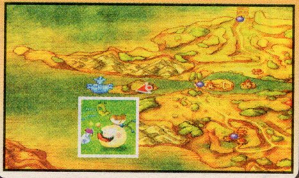
编号	14
名字	ウルどん
加入后名字	アクデン
所属种族	オーシャンクロー（怪人系）
出现地点	トランペッタ东北方向的孤岛



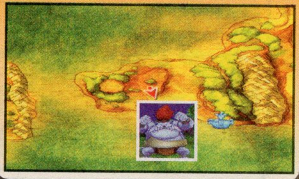
编号	15
名字	アローチャンピオン
加入后名字	ナオピイ
所属种族	アローインプ（怪人系）
出现地点	川沿いの教会西北方山岳地带森林中



编号	16
名字	キラキラスパーク
加入后名字	ハルカン
所属种族	おどる宝石（物质系）
出现地点	マイエラ修道院西方小岛



编号	17
名字	マッスルモヒカン
加入后名字	モヒカン
所属种族	モヒカント（兽系）
出现地点	女盗贼家西边的半岛



编号	18
名字	ミスター・ゴールド
加入后名字	ゴルドン
所属种族	ゴールドマン(物质系)
出现地点	ゴルド东南方沙地中



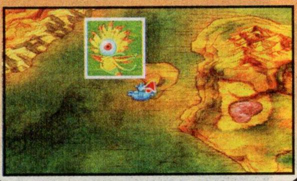
编号	19
名字	怒れる神の像
加入后名字	アボロン
所属种族	うごくせきぞう(物质系)
出现地点	圣地ゴルド南方道路上



编号	20
名字	夜の帝王リッチー
加入后名字	リッチー
所属种族	夜の帝王(恶魔系)
出现地点	世界地图正下方的小岛



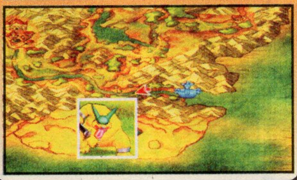
编号	21
名字	いやし姫マリン
加入后名字	マリン
所属种族	マリンフェアリー(水系)
出现地点	レティシア西方的小岛



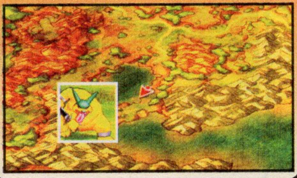
编号	22
名字	ミスター海の幸
加入后名字	ミネラル
所属种族	わかめ王子(水系)
出现地点	サザンビーク城南方的海岸



编号	23
名字	破坏神だんきち
加入后名字	だんきち
所属种族	ダンビラムーチョ(怪人系)
出现地点	サザンビーク城前河流下游的岸边



编号	24
名字	キング・ゆうぼん
加入后名字	ゆうぼん
所属种族	キングスライム(史莱姆系)
出现地点	サザンビーク城左下方湖的周围



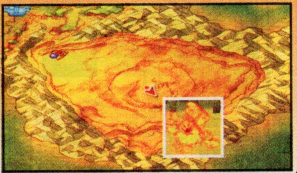
编号	25
名字	けらけらマオール
加入后名字	マオール
所属种族	わらいぶくろ(物质系)
出现地点	沙漠の教会西侧海岸附近



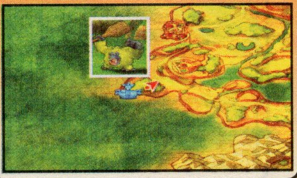
编号	26
名字	燃える魂いっつん
加入后名字	いっつん
所属种族	フレイム(エレメント系)
出现地点	沙漠の教会南侧沙漠中



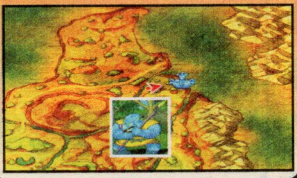
编号	27
名字	炎の化身フレイン
加入后名字	フレイン
所属种族	フレイム(エレメント系)
出现地点	龙骨の洞窟入口附近



编号	28
名字	秘境の怪カザル
加入后名字	コンガ
所属种族	コングヘッド(兽系)
出现地点	ラパンハウス西南方树林中



编号	29
名字	野生のヤリ名人
加入后名字	オークス
所属种族	オークキング(兽系)
出现地点	海边の教会南方



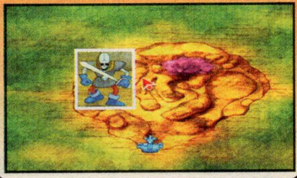
编号	30
名字	魔鸟ウコッケ
加入后名字	ウコッケ
所属种族	チキンドラゴ(鸟系)
出现地点	海边の教会西南方木桥处



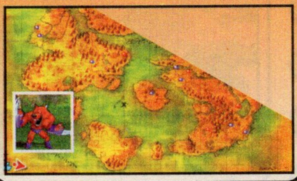
编号	31
名字	死灵のホースマン
加入后名字	エースケ
所属种族	しにかみきぞく(不死系)
出现地点	世界地图西北方小岛东



编号	32
名字	よみがえる最古の敌
加入后名字	すけさん
所属种族	がいこつ(不死系)
出现地点	暗の遗迹入口左侧小道



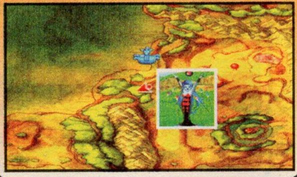
编号	33
名字	大自然の格斗王
加入后名字	レスラー
所属种族	かくとうパンサー(兽系)
出现地点	世界地图左下角未标明的小岛



编号	34
名字	夜の世界の案内人
加入后名字	クラーク
所属种族	ぼうれい剑士(不死系)
出现地点	从川沿いの教会前往愿いの丘途中



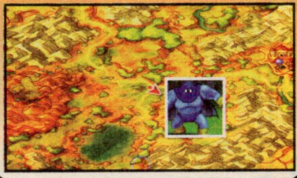
编号	35
名字	爱の国から来た女
加入后名字	アモーレ
所属种族	ウィッチレディ(恶魔系)
出现地点	剑士像の洞窟西



编号	36
名字	エビぞりドランカー
加入后名字	エビーラ
所属种族	エビラ(水系)
出现地点	アスカンタ城东南海岸附近



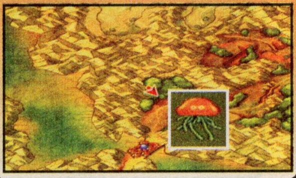
编号	37
名字	夜のパンツマスク
加入后名字	タイーチ
所属种族	エリミネーター(怪人系)
出现地点	サザンビーク城西侧路牌处



编号	38
名字	どくどくエンジェル
加入后名字	どくやん
所属种族	どくやずきん(怪人系)
出现地点	リブルアーチ北侧入口附近



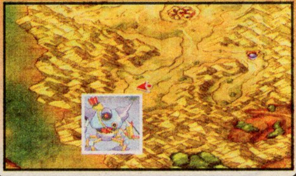
编号	39
名字	回复エンジェル
加入后名字	ベホップ
所属种族	ベホマスライム(史莱姆系)
出现地点	リブルアーチ北方森林中



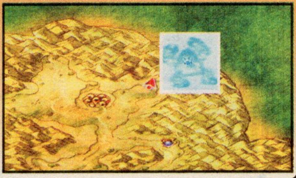
编号	40
名字	ギャング·スライム
加入后名字	ブルッピ
所属种族	スライム(史莱姆系)
出现地点	雪越しの教会附近



编号	41
名字	机械兵ロビン
加入后名字	ロビン
所属种族	キラーマシン(机械系)
出现地点	オークエンス西南方雪地中



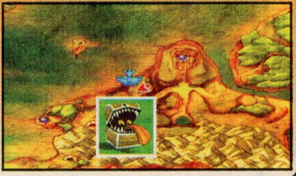
编号	42
名字	冰の化身ブリザド
加入后名字	ブリザド
所属种族	ブリザード(エレメント系)
出现地点	オークニクス东北方



编号	43
名字	冻える魂まつつん
加入后名字	まつつん
所属种族	ブリザード(エレメント系)
出现地点	药草园の洞窟入口附近



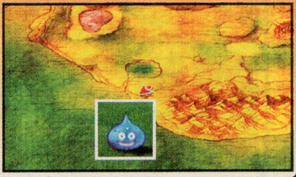
编号	44
名字	食いしんボックス
加入后名字	バックル
所属种族	ひとくいばこ(物质系)
出现地点	トロデーン城西



编号	45
名字	レーシングヒーロー
加入后名字	スカール
所属种族	スカルライダー(恶魔系)
出现地点	龙骨の洞窟右下方



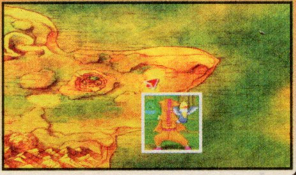
编号	46
名字	ブルーシティボーイ
加入后名字	アキーラ
所属种族	スライム(史莱姆系)
出现地点	レティシア村西南



编号	47
名字	最强バッファロー
加入后名字	バハロー
所属种族	バッファロン(兽系)
出现地点	レティシア村东南



编号	48
名字	エデンの人形使い
加入后名字	ヒロミン
所属种族	ドールマスター(怪人系)
出现地点	レティシア村东



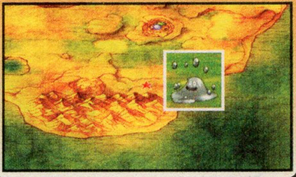
编号	49
名字	キラーテクニシャン
加入后名字	のつぴー
所属种族	キラーマシン(机械系)
出现地点	龙骨の洞窟南侧高台



编号	50
名字	ジャングルスター
加入后名字	バサマン
所属种族	バーサーカー(怪人系)
出现地点	愿いの丘东侧湖中小岛



编号	51
名字	マッハ·はぐりん
加入后名字	はぐりん
所属种族	はぐれメタル(史莱姆系)
出现地点	神鸟の巢东边高台



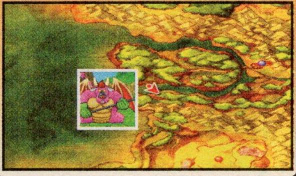
编号	52
名字	魔人像ユーガ
加入后名字	ユーガ
所属种族	ストーンマン(物质系)
出现地点	暗の遗迹西南方高台



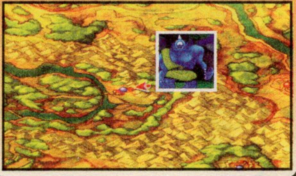
编号	53
名字	ふとっちょ天使
加入后名字	ボス
所属种族	ボストロール(恶魔系)
出现地点	暗の遗迹西南方高台



编号	54
名字	デーモン
加入后名字	アクデン
所属种族	アークデーモン(恶魔系)
出现地点	三角谷西侧吊桥



编号	55
名字	青鬼サイツプ
加入后名字	サイツプ
所属种族	サイクロプス(恶魔系)
出现地点	三角谷东侧森林



编号	56
名字	杀人マシーン
加入后名字	キラーマ
所属种族	キラーマシン(机械系)
出现地点	オークニクス东



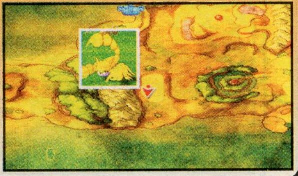
编号	57
名字	ウェポン·マスター
加入后名字	ハルク
所属种族	ヘルクラッシャー(不死系)
出现地点	暗の遗迹西南方山谷



编号	58
名字	ダッシュ・メタぞう
加入后名字	メタぞう
所属种族	メタルスライム(史莱姆系)
出现地点	リーザス村东关所附近



编号	59
名字	沙丘の杀し屋
加入后名字	サシタル
所属种族	おおさそり(虫系)
出现地点	女盗贼家西侧沙丘中



编号	60
名字	おやつりヨシキイ
加入后名字	ヨシキイ
所属种族	パペットこぞう(怪人系)
出现地点	トロデーン城东南坏掉的吊桥附近



编号	61
名字	愛をかなでし牧神
加入后名字	パーニ
所属种族	笛吹き羊男(怪人系)
出现地点	海边の教会西



编号	62
名字	舌切りマシーン
加入后名字	ピーチク
所属种族	メタッピー(机械系)
出现地点	红色大树上方



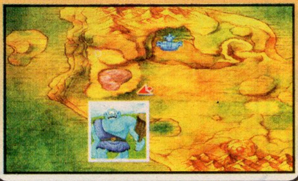
编号	63
名字	パワフル・ドラキー
加入后名字	ドラきち
所属种族	ドラキー(鸟系)
出现地点	泷の洞窟附近森林中



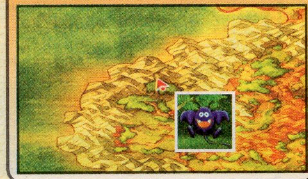
编号	64
名字	ほほえみメタル
加入后名字	スマイル
所属种族	メタルキング(史莱姆系)
出现地点	トロデーン城南



编号	65
名字	地狱の番人ギーガ
加入后名字	ギーガ
所属种族	ギガンテス(恶魔系)
出现地点	レティシア村西侧毒沼附近



编号	66
名字	幸せの黑い鸟
加入后名字	ラッキー
所属种族	ドラキー(鸟系)
出现地点	不思议之泉附近森林



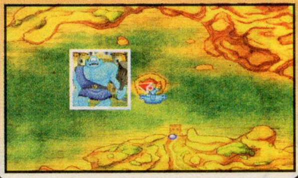
编号	67
名字	天国の千两役者
加入后名字	リー
所属种族	オクトセントリー(水系)
出现地点	サザンピーク城南方海岸



编号	68
名字	ジャンボ飞びトカゲ
加入后名字	ファッツ
所属种族	リザードファッツ(龙系)
出现地点	三角谷西侧森林中



编号	69
名字	あらくれギガンテス
加入后名字	ギガンツ
所属种族	ギガンテス(恶魔系)
出现地点	メダル王女の城附近沙滩



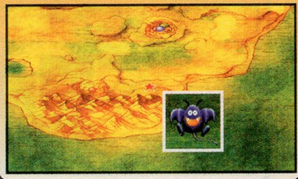
编号	70
名字	マジックマスター
加入后名字	プリスト
所属种族	デスプリースト(不死系)
出现地点	ドニ町东南



编号	71
名字	魔空の王者ホークル
加入后名字	ホークル
所属种族	エビルホーク(鸟系)
出现地点	不思议之泉东边高台



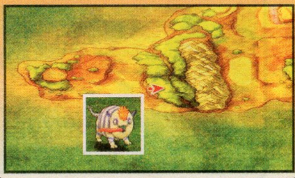
编号	72
名字	暗のコンダクター
加入后名字	すぎやん
所属种族	ドラキー(鸟系)
出现地点	神鸟の巢东边高台



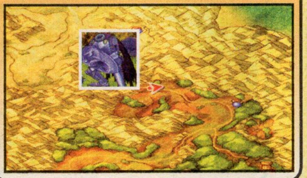
编号	73
名字	じごくの杀し屋
加入后名字	ゲレゲレ
所属种族	キラーパンサー(兽系)
出现地点	龙神の祭坛西南



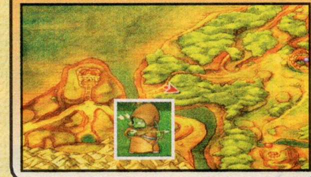
编号	74
名字	ミヤケでございます
加入后名字	ミヤケ
所属种族	プリズニャン(兽系)
出现地点	女盗贼家西边的半岛



编号	75
名字	パワーボンバー
加入后名字	デューラ
所属种族	デュラハーン(不死系)
出现地点	前往雪国的洞窟入口前



编号	76
名字	不屈のスナイパー
加入后名字	リリッピ
所属种族	リリパット(怪人系)
出现地点	トラペッタ西森林中



编号	77
名字	魔の森の支配者
加入后名字	ジンメン
所属种族	じんめんじゅ(植物系)
出现地点	ドニ町前往川沿いの教会途中森林



怪兽队伍的特殊组合一览

将特定的2或3只怪兽编排在同一队伍中，这个队伍就会获得相应的称号，并且会附加特殊效果，更能在战斗中使用各种必杀技，以下是特殊效果及必杀技组合方式一览表。

特殊效果组合方式

称号	スライムパワー!
效果	全员最大 HP×2
必要怪兽	スライム系怪兽×3



特殊效果组合方式

称号	墓场のエリート军团
效果	全员最大 HP+30
必要怪兽	ゾンビ系怪兽×3



特殊效果组合方式

称号	チーム・ファントム
效果	全员最大 HP+15
必要怪兽	怪人系怪兽×3



特殊效果组合方式

称号	海に生きるモンスター
效果	全员守备力+30
必要怪兽	水系怪兽×3



特殊效果组合方式

称号	目覚めた龙
效果	全员攻击力+30
必要怪兽	龙系怪兽×3



特殊效果组合方式

称号	密林の最强战士たち
效果	全员攻击力+15
必要怪兽	兽系怪兽×3



特殊效果组合方式

称号	バードヘブン
效果	全员速度+30
必要怪兽	鸟系怪兽×3



特殊效果组合方式

称号	传说のキューピッド
效果	全员速度+15
必要怪兽	ヨシキィ+ヒロミン+物质系怪兽



特殊效果组合方式

称号	命を持った物质たち
效果	召唤时持续回合数+1
必要怪兽	物质系怪兽×3



特殊效果组合方式

称号	地の底から来た使者
效果	召唤时持续回合数+1
必要怪兽	恶魔系怪兽×3



必杀技名	シャイニングアロー
称号	かがやく3本の矢
必要怪兽	用弓的怪兽×3
必杀技效果	敌全体伤害



必杀技组合方式

必杀技名	ライダーズカーニバル
称号	ワンナイトドライブ
必要怪兽	骑士类怪兽×3
必杀技效果	敌单体大伤害



必杀技组合方式

必杀技名	ジェットキラーアタック
称号	トリプル・ブルーメタル
必要怪兽	キラーマシーン×3
必杀技效果	敌单体大伤害



必杀技组合方式

必杀技名	マシーン・ラッシュ
称号	ガチャガチャメカメカ
必要怪兽	ピーチク+キラーマシン×2
必杀技效果	敌单体大伤害



必杀技组合方式

必杀技名	スラ・ストライク
称号	スライムもりもり!
必要怪兽	メタルスライム+スライム×2
必杀技效果	敌单体大伤害



必杀技组合方式

必杀技名	ナーグゴールド
称号	お宝ハンター
必要怪兽	ゴルドン+ハルカン
必杀技效果	敌单体伤害+金钱取得



必杀技组合方式

必杀技名	トリプルソード
称号	剣の道モンスターズ
必要怪兽	用剑的怪兽×3
必杀技效果	敌单体大伤害



必杀技组合方式

必杀技名	ナーグルカナン
称号	ギガギガタッグ
必要怪兽	ギガンテス×2
必杀技效果	敌单体伤害+防御力下降

必杀技组合方式



必杀技名	マインドブレイク
称号	こんぼうコンボ
必要怪兽	使用棍棒类武器的怪兽×3
必杀技效果	敌单体大伤害

必杀技组合方式



必杀技名	マダンテ
称号	メタルパワー
必要怪兽	メタルスライム+はぐれメタル
必杀技效果	敌全体大伤害

必杀技组合方式



必杀技名	クラスマダンテ
称号	ここに生まれる传说
必要怪兽	メタルスライム+はぐれメタル+メタルキング
必杀技效果	敌全体复数次大伤害

必杀技组合方式



必杀技名	ベホマラー
称号	プチいやし系
必要怪兽	ベホマスライム+ホイミスライム
必杀技效果	己方全员 HP 回复

必杀技组合方式



必杀技名	ベホマズン
称号	回复エキスパート
必要怪兽	メタルスライム+ベホマスライム+ホイミスライム
必杀技效果	己方全员 HP 全回复

必杀技组合方式



必杀技名	ビッグバン
称号	そして传说へ…
必要怪兽	スライム(アキーラ)+キングスライム(ゆうぼん)+ドラキー(すぎやん)
必杀技效果	敌全体大伤害

必杀技组合方式



必杀技名	合体スライム
称号	キング·オブ·キング
必要怪兽	スライム×3
必杀技效果	合体为特大史莱姆王

必杀技组合方式



必杀技名	合体ドラキー
称号	伟大なるドラキー
必要怪兽	ドラキー×3
必杀技效果	特体为特大ドラキー

必杀技组合方式



必杀技名	いかりのまじん
称号	传说の三大巨兵
必要怪兽	ゴルドン+ゴレムス+ユーガ
必杀技效果	合体为怒之魔人

必杀技组合方式



必杀技名	ナーグルカナン
称号	名コンビ
必要怪兽	バハロー+モヒガン
必杀技效果	敌单体伤害+防御力下降

必杀技组合方式



必杀技名	暗黑の歌
称号	夜の世界のモンスター
必要怪兽	リッチー+クラーク+タイーチ
必杀技效果	敌我双方全员防御力减为 0

必杀技组合方式



必杀技名	ラブラブタイフーン
称号	爱の传道者たち
必要怪兽	パーニ+ピエール+アモーレ
必杀技效果	敌一队伤害

必杀技组合方式



必杀技名	ラジカルストーム
称号	ラジカルストーム
必要怪兽	エレメント系怪兽×3
必杀技效果	己方全体吐息、咒文伤害减少

必杀技组合方式



必杀技名	烈风兽神斩
称号	グレートアックスチーム
必要怪兽	用斧的怪兽×3
必杀技效果	敌单体大伤害

必杀技组合方式



必杀技名	超さみだれ突き
称号	ヤリの名手 集结!
必要怪兽	用枪的怪兽×3
必杀技效果	敌全体复数次伤害

必杀技组合方式



必杀技名	テンションブースト
称号	スーパーハイテンション
必要怪兽	ミネラル+アモーレ+ハルカン(マオール)
必杀技效果	己方全员(包括主角四人)气合上升2级

必杀技组合方式



注：

必杀技和特殊效果是可以叠加的，如キラーマシーン×3 组成的队伍，不光可以使用必杀技“ジェットキラーアタック”，还可以使用必杀技“トリプルソード”(キラーマシーン是使用剑的怪兽)；而由スライム×3 组成的队伍，不但可以使用合体必杀技，全员最大 HP×2 的效果也同样会起作用。

合成资料一览

★武器

种类	合成后道具	素材1	素材2	素材3
剑	どうのつるぎ	ブロンズナイフ	ブロンズナイフ	
剑	古びたつるぎ	はぐれメタルの剑	おかしなくすり	うしのふん
剑	圣银のレイピア	テンペラーソード	まよけの圣印	
剑	はやぶさの剑·改	はやぶさの剑	ほしふる腕轮	
剑	堕天使のレイピア	圣银のレイピア	あくまのしっぽ	こうもりのはね
剑	ゾンビバスター	ゾンビキラー	まよけの圣印	
剑	もろはのつるぎ	もろはのつるぎ·改	あくまのしっぽ	
剑	もろはのつるぎ·改	もろはのつるぎ	圣者の灰	圣者の灰
剑	疾风のレイピア	堕天使のレイピア	しっぷうのバンダナ	しっぷうのバンダナ
剑	ドラゴンスレイヤー	ドラゴンキラー	ごうけつの腕轮	
剑	ふぶきのつるぎ	バスターソード	こおりのやいば	こごえるチーズ
剑	きせきのつるぎ·改	きせきのつるぎ	命のブレスレット	
剑	ライトシャムシール	ルーンスタッフ	ライトシールド	光のドレス
剑	はぐれメタルの剑	古びた剑	スライムのかんむり	オリハルコン
剑	龙神王の剑	龙神の剑	はぐれメタルの剑	
枪	铁のヤリ	ひのきのぼう	ダガーナイフ	
枪	ロングスピア	ひのきのぼう	ひのきのぼう	铁のヤリ
枪	ホーリーランス	ロングスピア	金のロザリオ	
枪	沙尘のヤリ	パルチザン	圣者の灰	
枪	デーモンスピア	バトルフォーク	どくばり	あくまのしっぽ
回旋镖	ハイブーメラン	ブーメラン	铁のクギ	
回旋镖	ウィングエッジ	やいばのブーメラン	こうもりの羽	はがねのかま
回旋镖	炎のブーメラン	ツインスワロー	炎の盾	
回旋镖	メタルウイング	ウイングエッジ	メタルキングのヤリ	
斧	石のオノ	石のぼうし	ひのきのぼう	
斧	铁のオノ	铁のかま	铁のかま	
斧	金のオノ	铁のオノ	金块	
斧	さんぞくのオノ	とうぞくのカギ	バトルアックス	
斧	ムーンアックス	金のオノ	月のめぐみ	
斧	キングアックス	金のオノ	スライムのかんむり	
钝器	大かなづち	大きづち	铁かぶと	铁かぶと
钝器	ウォーハンマー·改	ウォーハンマー	ごうけつの腕轮	
钝器	メガトンハンマー	ウォーハンマー·改	はおうのオノ	オリハルコン
镰	じごくのおおかま	はがねのかま	どくがのナイフ	サタンヘルム
短剑	キラーピアス	スライムピアス	怒りのタトゥー	はやてのリング
短剑	アサシンダガー	イーグルダガー	どくばり	
短剑	こあくまのナイフ	アサシンダガー	あくまのしっぽ	
鞭	皮のムチ	あくまのしっぽ	圣者の灰	
鞭	ヘビ皮のムチ	皮のムチ	うろこの盾	
鞭	ドラゴンテイル	ヘビ皮のムチ	龙のうろこ	龙のうろこ
鞭	あくまのムチ	バスターウィップ	あくまのしっぽ	
鞭	バスターウィップ	あくまのムチ	圣者の灰	
杖	マグマの杖	まどうしの杖	ばくだん岩のカケラ	ばくだん岩のカケラ
杖	まふうじの杖	まどうしの杖	ルーンスタッフ	
杖	ふっかつの杖	ルーンスタッフ	命のブレスレット	せかいじゅの叶
弓	クロスボウ	ショートボウ	チェーンクロス	
弓	クロスボウ	力の指轮	ひのきのぼう	ひのきのぼう
弓	エロスの弓	クロスボウ	ガーターベルト	
弓	ケイロンの弓	エロスの弓	力の盾	
弓	オーディーンボウ	ケイロンの弓	エロスの弓	ビッグボウガン

★头盔

合成后道具	素材1	素材2	素材3
とんがりぼうし	皮のぼうし	铁のクギ	
ターバン	バンダナ	バンダナ	
はねぼうし	皮のぼうし	キメラのつばさ	
うさみみバンド	うさぎのしっぽ	ヘアバンド	
石のぼうし	石のオノ	とんがりぼうし	
毛皮のフード	はねぼうし	毛皮のポンチョ	
风のぼうし	はねぼうし	しっぷうのバンダナ	
ブロンズキャップ	石のぼうし	ブロンズナイフ	ブロンズナイフ
しっぷうのバンダナ	はやてのリング	バンダナ	
银のかみかざり	サンゴのかみかざり	シルバートレイ	
しあわせのぼうし	しあわせのくつ	はねぼうし	
インテリハット	マジカルハット	インテリメガネ	
サタンヘルム	ミスリルヘルム	あくまのしっぽ	
ミスリルヘルム	サタンヘルム	圣者の灰	
知力のかぶと	インテリハット	アイアンヘッドギア	
猛牛ヘルム	ミスリルヘルム	うしのふん	おいしいミルク
黄金のティアラ	知力のかぶと	银のかみかざり	金块
ファントムマスク	アイアンヘッドギア	やみのころも	
ドクロのかぶと	太阳のかんむり	あくまのしっぽ	
太阳のかんむり	ドクロのかぶと	圣者の灰	

★铠

合成后道具	素材1	素材2	素材3
たびびとのふく	布の服	布の服	
ステテコパンツ	とうぞくのこしみの	バンダナ	
皮のよろい	たびびとの服	まじゅうの皮	
皮のこしまき	皮のムチ	バンダナ	
皮のこしまき	ステテコパンツ	まじゅうの皮	
骑士团の服	たびびとの服	骑士团の盾	
皮のドレス	おどりこの服	まじゅうの皮	
うろこのよろい	皮のよろい	龙のうろこ	
くさりかたびら	たびびとの服	チェーンクロス	
せいどうのよろい	くさりかたびら	せいどうの盾	
铁のむねあて	铁の盾	铁の盾	
毛皮のポンチョ	まじゅうの皮	まじゅうの皮	
やすらぎのローブ	みかわしの服	ステテコパンツ	
バニースーツ	シルクのビスチェ	うさぎのしっぽ	
ゾンビメイル	プラチナメイル	あくまのしっぽ	
ゾンビメイル	シルバーメイル	ゾンビキラー	
银のむねあて	铁のむねあて	シルバートレイ	シルバートレイ
マジカルスカート	マジカルメイス	マジカルハット	とうぞくのこしみの
まほうのよろい	はがねのよろい	いのりの指轮	まもりのルビー
けんじゃのローブ	まほうのほうい	インテリハット	
ダンシングメイル	おどりこの服	シルバーメイル	
ドラゴンメイル	シルバーメイル	龙のうろこ	龙のうろこ
光のドレス	スパンコールドレス	まもりのルビー	金のブレスレット
やいばのよろい	まほうのよろい	やいばのブーメラン	
プラチナメイル	ゾンビメイル	圣者の灰	
天使のローブ	みずのはごろも	マジカルスカート	
バンデットメイル	あつでのよろい	さんぞくのオノ	とうぞくのこしみの
红莲のローブ	けんじゃのローブ	まほうのせいすい	ヌーク草
やみのころも.	みかわしの服	あくまのしっぽ	こうもりの羽
ミラーアーマー	シルバーメイル	ミラーシールド	ミラーシールド
プリンセスローブ	天使のローブ	金のロザリオ	光のドレス
ギガントアーマー	バンデットメイル	ごうけつの腕轮	ごうけつの腕轮
しんぴのビスチェ	あぶないビスチェ	光のドレス	
メタルキングよろい	はぐれメタルよろい	スライムのかんむり	オリハルコン

★盾

合成后道具	素材1	素材2	素材3
皮の盾	おなべのふた	まじゅうの皮	
うろこの盾	皮の盾	龙のうろこ	
せいどうの盾	皮の盾	ブロンズナイフ	
骑士团の盾	铁の盾	骑士团の服	
ホワイトシールド	铁の盾	シルバートレイ	
ホワイトシールド	ライトシールド	美味しいミルク	美味しいミルク
まほうの盾	はがねの盾	いのりの指轮	まもりのルビー
ドラゴンシールド	はがねの盾	龙のうろこ	龙のうろこ
こおりの盾	まほうの盾	こおりのやいば	
炎の盾	まほうの盾	炎のブーメラン	
力の盾	まほうの盾	力の指轮	ベホマラチーズ
圣女の盾	ミラーシールド	ホワイトシールド	せいすい
みかがみの盾	ミラーシールド	アモールの水	まほうのせいすい
はめつの盾	メタルキングの盾	あくまのしっぽ	
死神の盾	女神の盾	あくまのしっぽ	
女神の盾	死神の盾	圣者の灰	
メタルキングの盾	はめつの盾	圣者の灰	オリハルコン

★装饰品

合成后道具	素材1	素材2	素材3
命の指轮	いのりの指轮	命のきのみ	
命のブレスレット	命の指轮	金のブレスレット	
いのりの指轮	金の指轮	ふしぎなきのみ	
インテリめがね	目觉ましリング	理性のリング	かしこさのたね
ごうけつの指轮	ちからの指轮	パワーベルト	
しあわせのくつ	あみタイツ	しあわせのぼうし	
スーパーリング	まんげつのリング	破幻のリング	破毒のリング
ソーサリーリング	ドクロの指轮	圣者の灰	圣者の灰
ちからの指轮	いのりの指轮	ちからのたね	
ドクロの指轮	ソーサリーリング	あくまのしっぽ	
破幻のリング	金の指轮	沙尘のヤリ	
破毒のリング	金の指轮	どくばり	
はやてのリング	いのりの指轮	すばやさのたね	
パワーベルト	皮のこしまき	ちからの指轮	
ほしふるうでわ	はやてのリング	はやてのリング	オリハルコン
まもりのルビー	いのりの指轮	まもりのたね	
まよけの圣印	怒りのタトゥー	せいすい	金のロザリオ
まんげつのリング	金の指轮	どくがのナイフ	
女神の指轮	命の指轮	黄金のティアラ	オリハルコン
目觉ましリング	金の指轮	まどろみの剑	
理性のリング	金の指轮	堕天使のレイピア	

★回复道具

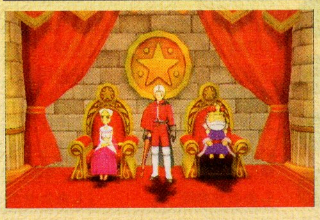
合成后道具	素材1	素材2	素材3
上やくそう	やくそう	やくそう	
特やくそう	上やくそう	上やくそう	
万能ぐすり	特やくそう	特やくそう	
超万能ぐすり	特やくそう	特やくそう	特やくそう
超万能ぐすり	万能ぐすり	いやし草	きつけ草
いやし草	やくそう	やくそう	やくそう
いやし草	上やくそう	やくそう	
きつけ草	やくそう	やくそう	まんげつ草
きつけ草	上やくそう	まんげつ草	
上どくけし草	やくそう	どくけし草	
特どくけし草	上どくけし草	上どくけし草	
特どくけし草	やくそう	どくけし草	どくけし草
月のめぐみ	まんげつ草	まんげつ草	まんげつ草
エルフの饮み药	せかいじゅのしずく	まほうのせいすい	
せかいじゅのしずく	せかいじゅの叶	まほうのせいすい	
アモールの水	せいすい	上やくそう	
キメラのつばさ	こうもりの羽	こうもりの羽	
せいすい	アモールの水	岩盐	
まほうのせいすい	せいすい	ふしぎなきのみ	
おかしな药	やくそう	どくけし草	まんげつ草
フバフバチーズ	ふつうのチーズ	まほうのせいすい	
はりきりチーズ	激辛チーズ	こごえるチーズ	岩盐

全115枚小徽章(ちいさなメダル)获得位置一览

No	位置	必要钥匙
1	トラペッタの教会的宝箱	盗贼之键
2	大地图——从トラペッタ南门往东南方走的宝箱	盗贼之键
3	船着场道具屋的宝箱	盗贼之键
4	ドニの町酒场2阶木桶	
5	旧修道院迹地B3F木桶	
6	旧修道院迹地のB3罐子	
7	マイエラ修道院木桶	
8	マイエラ修道院木桶	
9	マイエラ修道院罐子	
10	大地图:マイエラ修道院西方宝箱	魔法之键
11	アスカンタ城民家的柜子	
12	アスカンタ城城内1F柜子	
13	アスカンタ城城内3F柜子	
14	川沿いの教会对岸民家的木桶	
15	パルミド集合住宅内木桶	
16	パルミド道具屋布袋	
17	パルミド屋顶的罐子	
18	パルミド暗商店的柜子	
19	パルミド井中	
20	パルミド的宝箱	最后之键
21	ゲルダ家木桶	
22	ゲルダ家罐子	
23	ゲルダ家宝箱	最后之键
24	剑士像の洞窟B2F罐子	
25	剑士像の洞窟B4F罐子	
26	剑士像の洞窟B2F宝箱	
27	荒野の山小屋罐子	
28	ドロデーン城1F木桶	
29	ドロデーン城1F木桶	
30	ドロデーン城2F木桶	
31	ドロデーン城3F柜子	
32	ドロデーン城2F宝箱	最后之键
33	大地图:川沿いの教会往北走树下的宝箱	魔法の键
34	モグラのアジト内罐子	
35	大地图:モグラのアジト附近的宝箱	
36	メダル王女の城罐子	
37	メダル王女の城宝箱	最后之键
38	大地图:メダル王女の城城堡后的宝箱	
39	海边の教会的柜子	
40	ベルガラック地下酒吧木桶	
41	ベルガラック木桶	
42	ベルガラック民家木桶	
43	ベルガラック民家柜子	
44	ベルガラック宿屋1F柜子	
45	ベルガラック加林家2F柜子	
46	大地图:ラパンハウス南侧	
47	大地图:サザンビーク城城壁附近宝箱	
48	大地图:老魔法师家罐子	
49	サザンビーク城1F柜子	
50	サザンビーク城町中木桶	
51	サザンビーク城东3F柜子	
52	サザンビーク城西3F柜子	
53	サザンビーク城宿屋1F柜子	
54	サザンビーク城1F宝箱	最后之键
55	サザンビーク城东4F	
56	サザンビーク城西大屋木桶(义卖结束后出现)	
57	サザンビーク城大臣家镜之世界宝箱	
58	王家の山手前休息所内木桶	
59	王家の山中布袋	
60	大地图:前往暗之遗迹途中岔道上的宝箱	
61	暗之遗迹外木桶	
62	暗之遗迹B1F宝箱	
63	リブルアーチ宿屋木桶	
64	リブルアーチ防具屋木桶	
65	リブルアーチ武器防具屋上房间内罐子	
66	リブルアーチの民家罐子	
67	リブルアーチの民家罐子	
68	リブルアーチハワード家1F柜子	
69	リブルアーチハワード家密道内宝箱	
70	リブルアーチ道具屋宝箱	最后之键
71	メディばあさんの家柜子	
72	メディばあさんの家木桶	
73	オークニス道具屋罐子	
74	オークニス町长家罐子	
75	オークニス地下街柜子	
76	オークニス地下木桶	
77	大地图:药草园洞窟付近宝箱	
78	药草园洞窟B1F罐子	
79	药草园洞窟B2F罐子	
80	药草园洞窟B3F罐子	
81	龙骨の迷宫B1F宝箱	
82	龙骨の迷宫南侧高台宝箱	
83	海贼の洞窟1F罐子	
84	海贼の洞窟B1F木桶	
85	海贼の洞窟B1F罐子	
86	海贼の洞窟B3F宝箱	
87	レティシア民家罐子	
88	レティシア民家布袋	
89	レティシア村内罐子	
90	大地图:レティシア东南侧宝箱	
91	暗のレティシア教会柜子	
92	暗のレティシア民家布袋	
93	暗のレティシア民家罐子	
94	暗のレティシア村内罐子	
95	サヴェッラ大圣堂防具屋宝箱	
96	史莱姆按摩屋的柜子	最后之键
97	斗技场后宝箱	魔法之键
98	三角谷酒场木桶	
99	三角谷宝物库罐子	
100	大地图:三角谷东宝箱	
101	法皇の馆罐子	
102	法皇の馆柜子	
103	红树上方高台罐子	
104	红树上方高台沙滩(在沙滩上连按△调查)	
105	龙神族の里罐子	
106	龙神族の里民家罐子	
107	龙神族の里教会布袋	
108	龙神族の里グルーノ家柜子	
109	龙神族の里グルーノ家罐子	
110	龙神族の里道具屋布袋	
111	天之祭坛内宝箱	
112	天之祭坛内宝箱	
113	现实世界神鸟之巢1F宝箱	
114	现实世界神鸟之巢3F宝箱	
115	大地图:暗之世界传送点附近宝将收集的ちいさな	

将收集的ちいさなメダル交给メダル王女就可以获得的奖励，以下相应枚数可以获得的奖励

枚数	奖励
28	あみタイツ
36	おしゃれなベスト
45	てんばつの杖
52	金块
60	ほしふるうでわ
68	きせきのつるぎ
75	しんぴのよろい
83	オリハルコン
90	メタルキングヘルム
99	あぶないビスチェ
110	はかいの铁球



全道具中日文对照表

主角=主，亚加斯=亚，杰茜卡=杰，库库鲁=库

武器一覧

武器日文名	中文名	攻击力	装备者	特殊能力
ひのきのぼう	桧木棒	+4	主	无
兵士の剑	士兵之剑	+8	主	无
石のつるぎ	石之剑	+12	主/杰	无
どうのつるぎ	铜剑	+13	主/杰	无
レイピア	细剑	+17	库	无
はがねのつるぎ	刚剑	+35	主/杰	无
テンペラーソード	登裴拉之剑	+36	库	无
はやぶさの剑	隼之剑	+37	主/杰/库	2 回攻击
古びたつるぎ	远古之剑	+45	主/杰	无
圣银のレイピア	圣银之细剑	+54	库	无
ゾンビキラー	丧尸杀手	+54	主/杰	对不死系怪兽强
はやぶさの剑·改	隼之剑·改	+55	主/杰/库	2 回攻击
まどろみの剑	眠之剑	+43	主/杰/库	附加睡眠效果
ブラチナソード	白银剑	+40	主/杰/库	无
堕天使のレイピア	堕天使之细剑	+61	库	附加混乱效果
バスターソード	双手巨剑	+61	主/杰	无
ゾンビバスター	丧尸杀手·改	+65	主/杰	对不死系怪兽强
ドラゴンキラー	屠龙剑	+72	主/杰	对龙系怪兽强
もろはのつるぎ	诸刃之剑	+76	主/杰	诅咒
もろはのつるぎ·改	诸刃之剑·改	主/杰	无	
しっぷうのレイピア	疾风之细剑	+78	库	速度+20
きせきのつるぎ	奇迹之剑	+80	主/杰	攻击者 HP 回复
ドラゴンスレイヤー	屠龙剑·改	+83	主/杰	对龙系怪兽强
ふぶきのつるぎ	吹雪之剑	+90	主/杰	使用为冰结吐息特技
きせきのつるぎ·改	奇迹之剑·改	+80	主/杰	攻击者 HP 回复
じごくのサーベル	地狱之剑	+99	库	无
龙神のつるぎ	龙神之剑	+107	主	无
ライトシャムシール	光之弯刀	+110	库	无
はぐれメタルの剑	失散金属之剑	+118	主/杰/库	无
龙神王のつるぎ	龙神王之剑	+137	主	无
铁のヤリ	铁枪	+24	主	无
ロングスピア	长枪	+30	主	无
ホーリーランス	圣枪	+39	主	无
バトルフォーク	战斗巨叉	+42	主	无
パルチザン	戟	+44	主	无
沙尘のヤリ	沙尘之枪	+67	主	无
デーモンスピア	恶魔之枪	+86	主	附加即死效果
英雄のヤリ	英雄之枪	+100	主	攻击者 HP 回复
メタルキングのヤリ	金属王之枪	+120	主	无
ブーメラン	回旋镖	+19	主	全体攻击
やいばのブーメラン	刃之回旋镖	+27	主	全体攻击
ハイブーメラン	强化回旋镖	+32	主	全体攻击
ウィングエッジ	风之刃	+42	主	全体攻击
ツインワロー	双刃回旋镖	+53	主	全体攻击
炎のブーメラン	炎之回旋镖	+63	主	炎属性攻击
メタルウィング	金属回旋镖	+70	主	对金属类怪兽强
石のオノ	石斧	+20	亚	无
金のオノ	金斧	+27	亚	无
铁のオノ	铁斧	+38	亚	无
バトルアックス	战斧	+45	亚	无
さんぞくのオノ	山贼之斧	+55	亚	无
ムーンアックス	月之斧	+60	亚	无
キングアックス	王者之斧	+80	亚	无
はおうのオノ	霸王之斧	+103	亚	无
こんぼう	棍棒	+7	亚	无
大きづち	大木槌	+13	亚	无
大かなづち	大铁槌	+33	亚	无
ウォハンマー	战槌	+51	亚	无
ウォハンマー·改	战槌·改	+69	亚	无
メガトンハンマー	特大战槌	+108	亚	会心率高
铁のかま	铁镰	+28	亚	无
はがねのかま	钢镰	+42	亚	无

武器日文名	中文名	攻击力	装备者	特殊能力
じごくのおおかま	地狱之大镰	+65	亚	无
斩魔刀	斩魔刀	+83	亚	附加魔封效果
ふんさいのおおなた	粉碎之大镰	+110	亚	无
怒りの铁球	怒之铁球	+93	亚	敌一队攻击
はかいの铁球	破坏之铁球	+125	亚	全体攻击
どくばり	毒针	+0	杰	附加即死效果
ブロンズナイフ	青铜匕首	+9	杰	无
ダガーナイフ	战斗匕首	+18	杰	无
どくがのナイフ	毒牙匕首	+29	杰	附加麻痹效果
キラーピアス	杀手耳环	+34	杰	2 回攻击
アサシンダガー	暗杀匕首	+37	杰	无
イーグルダガー	依格鲁短剑	+39	杰	无
こあくまのナイフ	小恶魔匕首	+52	杰	攻击时吸取 MP
こおりのやいば	冰之刃	+52	杰	使用为冰结吐息特技
ソードブレイカー	破刃之短剑	+56	杰	无
皮のムチ	皮鞭	+6	杰	敌一队攻击
いばらのムチ	藤鞭	+14	杰	敌一队攻击
ヘビ皮のムチ	蛇皮鞭	+23	杰	附加猛毒效果
チェーンクロス	锁链鞭	+32	杰	敌一队攻击
ドラゴンテイル	龙尾鞭	+47	杰	敌一队攻击
はがねのムチ	钢鞭	+62	杰	敌一队攻击
あくまのムチ	恶魔之鞭	+72	杰	敌一队攻击
バスターウィップ	暴风之鞭	+99	杰	敌一队攻击
グリンガムのムチ	格林卡姆之鞭	+127	杰	全体攻击
まどしの杖	魔道士之杖	+15	杰/库	使用为火炎魔法
いかずちの杖	雷之杖	+24	杰/库	使用为雷魔法
マグマの杖	岩浆之杖	+28	杰/库	使用为岩浆攻击
ルーンスタッフ	纹章之杖	+30	杰/库	使用为防御上升魔法
てんばつの杖	天罚之杖	+35	杰/库	使用为龙卷魔法
まふうじの杖	魔封之杖	+41	杰/库	使用为魔封魔法
ふっかつの杖	复活之杖	+77	杰/库	使用为复活魔法
マジカルメイス	魔法之锤	+79	杰/库	攻击时吸取 MP
ショートボウ	短弓	+26	库	无
クロスボウ	十字弓	+30	库	无
エロスの弓	艾罗斯之弓	+45	库	无
ケイロンの弓	凯罗之弓	+63	库	使用时回复全员 HP
ビッグボウガン	巨弩	+95	库	无
オーディーンボウ	奥丁之弓	+125	库	无

铠一覧

铠甲日文名	中文名	防御力	装备者	特殊能力
あぶないビスチェ	危险的紧身衣	+1	杰	无
ゼシカの普段着	杰茜卡的日常服装	+3	杰	无
布の服	布衣	+4	全员	无
どうぞくのこしみの	盗贼的蓑衣	+5	亚	无
たびびとの服	旅行者之衣	+7	全员	无
ステテコパンツ	平角裤	+8	亚	无
绢のローブ	绢之袍	+10	杰/库	无
皮のよるい	皮铠	+11	主/库	无
皮のこしまき	皮制腰卷	+12	亚	无
骑士团の服	骑士团制服	+13	库	无
皮のドレス	皮制连衣裙	+15	杰	无
うろこのよろい	鳞甲	+17	主/库	无
くさりかたびら	锁甲	+20	亚	无
レザーマント	皮革斗篷	+22	库	无
おどりこの服	舞者之服	+23	杰	无
せいどうのよろい	青铜铠甲	+24	主	无
铁のむねあて	铁制胸甲	+25	亚	无
毛皮のポンチョ	毛皮披巾	+29	亚	吐息伤害减少 20
みかわしの服	回避之服	+29	杰/库	回避率上升
铁のよろい	铁铠	+32	主/亚	无
やすらぎのローブ	安乐之袍	+34	杰	物理伤害减少
カメのこうら	龟之甲罗	+37	亚	无
バニースーツ	兔女郎装	+38	杰	无
はがねのよろい	钢之铠	+39	主	无
まほうの法衣	魔法之法衣	+39	杰/库	减少魔法伤害
ゾンビメイル	丧尸之铠	+42	库	诅咒
银のむねあて	银制胸甲	+44	亚	无

铠甲日文名	中文名	防御力	装备者	特殊能力
シルクのビスチェ	丝制紧身衣	+44	杰	无
スパンコールドレス	超级黄金裙子	+46	杰	无
あしゃれなベスト	至高皮甲	+48	库	无
シルバーメイル	银甲	+50	主/库	咒文伤害减少 20
まほうのビキニ	魔法比基尼	+50	杰	咒文伤害减少 15
あつでのよろい	厚重之铠	+52	亚	吐息伤害减少 15
けんじゃのローブ	贤者之袍	+55	库	咒文伤害减少 25
マジカルスカート	魔法之裙	+55	杰	咒文伤害减少 1/3
まほうのよろい	魔法铠甲	+55	主/库	咒文伤害减少 15
ダンシングメイル	舞者之铠	+57	库	无
みずのはごろも	水之羽衣	+59	杰	咒文、吐息伤害减少 1/3
ドラゴンメイル	龙甲	+60	主/亚	对吐息攻击强
ビロードマント	天鹅绒斗篷	+60	库	无
ひかりのドレス	光之裙	+67	杰	一定机率咒文反射
やいばのよろい	刃之铠	+68	主/亚	物理攻击一定机率反弹
プラチナメイル	白银之铠	+72	主/库	咒文伤害减少 15
天使のローブ	天使之袍	+73	杰/库	防御即死攻击
バンデットメイル	班进特铠	+80	亚	无
紅蓮のローブ	红莲之袍	+82	杰/库	冰吐息伤害减少 20
しんぴのよろい	神秘之铠	+84	主/库	战斗中回复 HP
やみのころも	暗黑之衣	+87	亚	无
ミラーアーマー	幻影之甲	+92	主/库	一定机率咒文反射
プリンセンスローブ	公主之袍	+94	杰	咒文伤害减少 30
ギガントアーマー	超级铠甲	+95	亚	吐息、咒文伤害减少 30
はぐれメタルよろい	失散金属之甲	+101	全员	咒文伤害减少
ドラゴンローブ	龙之法衣	+103	杰/库	吐息、咒文伤害减少 40
しんぴのビスチェ	神秘紧身衣	+105	杰	无
龙神のよろい	龙神之铠	+110	主	无
メタルキングよろい	金属王之铠	+120	全员	无

盾一览

盾日文名	中文名	防御力	装备者	特殊能力
おなべのふた	锅盖	+2	亚/杰	无
皮の盾	皮盾	+4	主/亚/库	无
うろこの盾	鳞盾	+7	全员	无
シルバートレイ	银制水盆	+8	杰	无
せいどうの盾	青铜盾	+10	主/亚	无
キトンシールド	克多盾	+12	杰/库	无
骑士团の盾	骑士团之盾	+14	库	吐息伤害减少 5
鉄の盾	铁盾	+15	主/亚	吐息伤害减少 5
ライトシールド	轻型盾	+17	全员	无
はがねの盾	钢盾	+22	主/亚	吐息伤害减少 7
ホワイトシールド	纯白之盾	+24	杰/库	火炎伤害减少 10
まほうの盾	魔法盾	+27	主/库	咒文伤害减少 15
ドラゴンシールド	龙盾	+30	主/亚	对吐息攻击强
こおりの盾	冰之盾	+33	主/库	对冰吐息攻击强
ほのおの盾	炎之盾	+34	亚/杰	对火炎攻击强
ボーンシールド	骨盾	+36	亚	无
ちからの盾	力之盾	+38	主/亚/库	战斗中 HP 回复
ミラーシールド	幻影之盾	+43	主/库	一定机率咒文反射
オーガシールド	兽人之盾	+45	主/亚	吐息伤害减少 10
圣女の盾	圣女之盾	+46	杰	吐息伤害减少
みかがみの盾	水镜之盾	+48	主/亚/库	火炎伤害减少 20
大おやぶんの盾	大头目之盾	+50	亚	使用为防御下降魔法
はめつの盾	破灭之盾	+50	主/亚/库	诅咒
死神の盾	死神之盾	+55	主/亚/库	诅咒
女神の盾	女神之盾	+55	杰/库	吐息、咒文伤害减半
龙神の盾	龙神之盾	+60	主	无
メタルキングの盾	金属王之盾	+65	全员	吐息、咒文伤害减少 30

头盔一览

头盔日文名	中文名	防御力	装备者	特殊能力
バンダナ	手帕	+1	主	无
皮のぼうし	皮帽	+3	全员	无
ヘアバンド	发带	+5	杰	无
とんがりぼうし	尖顶帽	+7	亚	无
ターバン	头巾	+8	主/亚	无
はねぼうし	羽帽	+9	全员	无
うさんみみバンド	兔耳头饰	+14	杰	无
石のぼうし	石帽	+15	亚	无
鉄かぶと	铁盔	+16	主/库	无
毛皮のフード	毛皮帽子	+18	主/亚	无
风のぼうし	风之帽	+20	全员	使用同"ルーラ"魔法
サンゴのかみかざり	珊瑚发饰	+20	杰	无
スライムのかんむり	史莱姆之冠	+20	全员	无
ブロンズキャップ	青铜帽	+20	主/库	无
しっぷうのバンダナ	疾风手帕	+23	主	速度+15
银のかみかざり	银之发饰	+24	杰	无
てつかめん	铁面具	+25	主/亚	无
マジカルハット	魔法帽	+25	杰	无
キャプテンハット	船长帽	+30	主	无
プラチナヘッド	白银头盔	+30	主/库	无
しあわせのぼうし	幸福帽子	+31	杰/库	行走时回复 MP
アイアンヘッドギア	铁头盔	+32	主/亚	无
インテリハット	英特利帽子	+33	杰/库	智慧+10
サタンヘルム	撒旦头盔	+33	主/亚	诅咒
知力のかぶと	知力之兜	+38	杰/库	智慧+15
ミスリルヘルム	秘银头盔	+38	主/库	无
猛牛ヘルム	猛牛头盔	+42	主/亚	无
黄金のティアラ	黄金之冠	+43	杰	咒文伤害减少
グレートヘルム	超级头盔	+45	主/亚	无
ファンドムマスク	幽灵面具	+48	库	回避力上升
ドクロのかぶと	骷髅头盔	+49	亚	诅咒
龙神のかぶと	龙神头盔	+50	主	无
太阳のかんむり	太阳之冠	+52	主/杰	睡眠、混乱魔法无效
メタルキングヘルム	金属王头盔	+55	全员	咒文伤害减少

装饰品一览（除特别注明外装饰品都为全员装备）

装饰品日文名	中文名	提高能力	特殊能力
ちからの指轮	力之指轮	攻+5	无
怒りのタトウー	怒之纹章	攻+8	无
骑士团长の指轮	骑士团长之指轮	攻+10/智慧+10	无
パワーベルト	力量皮带	攻+10	无
ごうけつのうでわ	豪杰腕轮	攻+15	无
アルゴンリング	阿尔贡戒指	攻+20/速+20	无
マダムの指轮	贵妇人指轮	防+2	无
金のブレスレット	金之护腕	防+4	无
スライムピアス	史莱姆耳环	防+4	无
命のブレスレット	命之护腕	防+5	最大 HP+30
いのりの指轮	祈祷之指轮	防+5	使用可回复 MP
圣堂骑士団の指轮	圣堂骑士团之指轮	无	
龙のうろこ	龙鳞	防+5	无
ガーターベルト	性感腰带（杰）	防+6	无
あみタイツ	兔女郎袜（杰）	防+8	无
金の指轮	黄金指轮	防+10	无
破幻のリング	破幻之戒指	防+10	对魔封强
破毒のリング	破毒之戒指	防+10	对毒攻击强
まよけの圣印	魔法圣印	防+10	对即死攻击强
まんげつのリング	满月戒指	防+10	对麻痹攻击强
目觉ましリング	觉醒戒指	防+10	对睡眠攻击强
理性のリング	理性戒指	防+10	对混乱攻击强
命の指轮	命之指轮	防+15	行走时 HP 回复
スーパーリング	超级戒指	防+15	对睡眠、混乱、麻痹攻击强
まもりのルビー	守护红宝石	防+15	无
うさぎのしっぽ	兔子尾巴	速+2	无
しあわせのくつ	幸福靴子	速+5	行走时可获得经验值
あくまのしっぽ	恶魔之尾	速+10	诅咒（主角不能装备）
はやてのリング	速度戒指	速+15	无
ほしふるうでわ	星降之腕轮	速+50	无
ドクロの指轮	骷髅指轮	速+15	诅咒（主角不能装备）
金のロザリオ	黄金十字架	智慧+5	无
ソーサリーリング	法师戒指	智慧+10	最大 MP+30
インテリめがね	英特利眼镜	智慧+15	无
女神の指轮	女神之指轮	智慧+20	行走时 MP 回复

普通道具一览

道具日文名	中文名	作用
やくそう	药草	HP 回复 30 左右
上やくそう	上级药草	HP 回复 50 左右
特やくそう	特级药草	HP 回复 90 左右
いやし草	治愈草	HP 回复 70 左右
アモールの水	阿莫尔水	HP 回复 60 左右
どくけし草	解毒草	解毒
上どくけし草	上级解毒草	解毒+HP 回复 30 左右
特どくけし草	特级解毒草	解毒+HP 回复 60 左右
まんげつ草	满月草	全员麻痹治疗
きつけ草	气付草	麻痹治疗+HP 回复 60 左右
月のめぐみ	月之祝福	麻痹治疗+HP 回复 110 左右
万能ぐすり	万能药	解毒、麻痹治疗+HP 全回复
超万能ぐすり	超级万能药	全异常治疗+HP 全回复
せかいじゅの叶	世界树之叶	复活
せかいじゅのしずく	世界树之露	HP 全回复
まほうのせいすい	魔法圣水	MP 回复 30 左右
エルフの饮み药	精灵之药	MP 全回复
ちからのたね	力之种子	增加人物力量值
すはやさのたね	速度种子	增加人物速度值
まもりのたね	守护种子	增加人物防御值
かしこさのたね	智慧种子	增加人物智慧值
スキルのたね	特技种子	增加人物特技点数
命のきのみ	命之实	增加人物最大 HP
ふしぎなきのみ	不可思议之实	增加人物最大 MP
せいすい	圣水	一定时间不会遇敌(低等级敌人)
キメラのつばさ	奇美拉的翅膀	直接飞到去过的地方
バウムレンのすず	巴姆林之铃	在大地图上召唤杀人豹
おかしな药	发笑药	敌单体混乱效果
ばくだん岩のカケラ	爆弹岩的碎片	敌全体爆发攻击
けんじゃの石	贤者之石	战斗中己方全员 HP 回复 100 左右
ふしぎなタンバリン	不可思议之鼓	己方全员气合效果
ふつうのチーズ	普通奶酪	用来喂托普
辛口チーズ	辛辣奶酪	用来喂托普
激辛チーズ	极辣奶酪	用来喂托普
超辛チーズ	超辣奶酪	用来喂托普
冷たいチーズ	冷奶酪	用来喂托普
こおりチーズ	冰奶酪	用来喂托普
こごえるチーズ	冰冻奶酪	用来喂托普
かがやくチーズ	光辉奶酪	用来喂托普
いやしチーズ	治愈奶酪	用来喂托普
ベホマラチーズ	培霍玛拉奶酪	用来喂托普
天使のチーズ	天使奶酪	用来喂托普
かちかちチーズ	硬奶酪	用来喂托普
やわらかチーズ	软奶酪	用来喂托普
フバフバチーズ	夫芭奶酪	用来喂托普
はりきりチーズ	星星奶酪	用来喂托普
铁のくぎ	铁钉	合成用
オリハルコン	奥利哈尔钢	合成用
金块	金块	合成用
うしのふん	牛粪	合成用
ドラゴンのふん	龙粪	合成用
圣者の灰	圣者之灰	合成用
こうもりの羽	蝙蝠翅膀	合成用
まじゅの皮	魔兽之皮	合成用
レンネットのこな	奶粉	合成用
岩盐	岩盐	合成用
おいしいミルク	美味牛奶	合成用
あかいカビ	红草	合成用
みずのカビ	水草	合成用
ごくじょうのカビ	极上之草	合成用
ヌーク草	努克草	合成用
ちいさなメタル	小硬币	收集品
モンスター铜货	怪兽铜币	价值 200G
モンスター银货	怪兽银币	价值 400G
モンスター金货	怪兽金币	价值 1000G

道具日文名	中文名	作用
とうぞくのカギ	盗贼钥匙	可以开部分上锁的宝箱
まほうのカギ	魔法钥匙	可以打开全部上锁宝箱
さいごのカギ	最终之键	可以打开全部上锁的门和宝箱

贵重品一览

贵重品日文名	中文名
神鸟のたましい	神鸟之魂
水晶玉	水晶球
男のどうぐぶくろ	大叔的道具袋
ゼシカの手纸	杰茜卡的信
世界地图	世界地图
ビーナスの泪	维娜斯之泪
月影のハープ	月影竖琴
深き眠りのこな	深眠之粉
とかげのエキス	蜥蜴香水
アルゴンハート	阿尔贡宝石
大アルゴンハート	大阿尔贡宝石
まほうのカガミ	魔法之镜
太阳のカガミ	太阳之镜
クラン・スピネル	斯皮内尔宝石
世界结界全集	世界结界全集
メディのふくろ	梅迪的袋子
ひかりの海图	光之海图
暗黑大树の叶	暗黑大树树叶
やまびこの笛	山彦之笛
ゴールドオーブ	金色宝珠
シルバーオーブ	银色宝珠
レットオーブ	红色宝珠
ブルーオーブ	蓝色宝珠
グリーンオーブ	绿色宝珠
イエローオーブ	黄色宝珠
パープルオーブ	紫色宝珠
神鸟の杖	神鸟之杖
とうぞくのメモ	盗贼的记录
モリーメモ1	莫里的记录 1
モリーメモ2	莫里的记录 2
モリーメモ3	莫里的记录 3
格斗场のカギ	格斗场的钥匙

杰茜卡服装欣赏

攻略的最后，给大家来点赏心悦目的东西吧——杰茜卡的全部七种服装造型欣赏



之前的杂志里我们曾介绍过由任天堂与集英社合作的 NDS 大乱斗游戏《Jump Super Stars》，现在这个游戏又公布了将加入的 3 部新漫画：《鼻毛真拳》、《死亡笔记》与《草莓 100%》。至此已经有 6 部作品入选本游戏，入选的作品和人物分别是：

★龙珠：孙悟空、孙悟饭

鸟山明的超人气漫画，相信中国读者对这部作品没有不认识的了。

推测战斗方式：危险的地球破坏技



★ONE PIECE：路飞、乔巴

热血少年路飞因为恶魔果实成为橡皮人，失去了游泳的可能，但他成为海贼的梦想从未破灭过……近年来少见的热血漫画，就不用多说了。

推测战斗方式：恶魔果实能力追加，乔巴可能还会有治疗技能

★火影忍者：漩涡鸣人、宇智波佐助

老掉牙的忍者故事被一群热血的少年忍者重新演绎的故事，但目前人气最高的好像是这群少年忍者的不良老师？

推测战斗方式：和以前的火影题材游戏一样靠现实之外的忍术作战

★死亡笔记：夜神月、琉克

拥有天才智商的学生夜神月捡到了一本死神专用的笔记本，获得了在笔记本上写下名字就可以置对方于死地的能力，从此决定靠这笔记本来作为制裁罪犯的工具，而笔记的主人死神琉克则抱着专心看好戏的态度跟着他……目前人气极高的漫画，小畑健另一部漫画《棋魂》不会出场了吧。

推测战斗方式：利用 NDS 触摸屏快速输入对方名字



★草莓 100%：东城绫

本来看名字以为是典型的少女漫画，结果一问才发现这个是典型后宫系漫画，大致是男主角某天在学校楼顶看见一个穿草莓内裤的女孩（……），一见钟情的他从此开始寻找这个梦中情人，但是当他鼓起勇气告白成功之后却发现似乎是弄错了对象……而且女孩子从此一个接一个在身边出现……“草莓百分百就是一个本来没什么女生喜欢的男生忽然有了女人缘的故事。”某友说。嗯，这种男主角该杀！

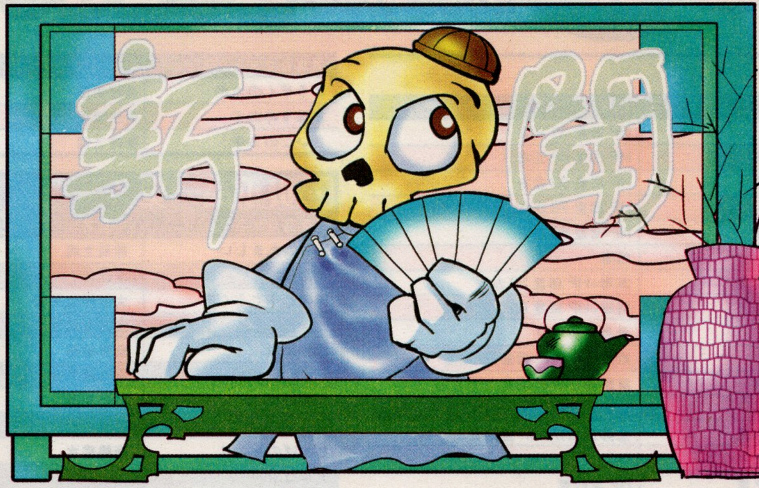
推测战斗方式：……推测不能……



★鼻毛真拳：天之助

国内几乎没有看到过这部在日本人气极高的漫画。故事大意是 300×年，支配地球的马尔加里特帝国皇帝为了显示自己的权力下令全世界的人都必须剃光头（……），于是守护毛的自由的重任落在了一个男人身上，这个男人名字就叫 BOBOBOBO-BOBOBO！（……）他带领着美少女 Beauty、首领八奇，使用绝技“鼻毛真拳”开始了保卫毛的和平与自由的旅程……我不能理解为什么这部漫画会受欢迎啊！！

推测战斗方式：豪快的鼻毛拳法决胜负（恶……）



每月评述台

正值新年之际，游戏界可谓热闹非凡，但对于这个栏目来说比较郁闷，因为年底是发售游戏的好机会，却不是发布游戏的好机会，换言之本月在游戏方面的新闻可谓是冷冷清清（当然我已经把 FF7 这种炒了又炒却还一个没见影的冷饭踢出去了，大家想看的请去官网 http://www.square-enix.co.jp/games/，我在这里就不多说）。年底果然是忙碌的，虽然我一度想把评述台——注意，是评述台，不是新闻，我再次强调不是新闻！每期选几条当月的事件贫贫嘴儿而已！还有来信说“新闻没有时效性，不够全面，无视”的人，立斩——扩展至 4 页，但牛蛙的 DQ8 却令所有人想争夺地盘的念头灰飞烟灭，“你丫有必要做这么多吗？快 50 页了哎！我们要是再不厚道点都可以把它拆成单行本了！”“哇哈哈哈，有本事就在本期找一个能对抗 DQ8 的攻略啊！”……本月唯一的焦点大概就是 NDS 和 PSP 的发卖，一时间战云密布，两派 fans 打得你死我活，煞是热闹。在右边那一页里我们将会对这次掌机大战事件进行一番专门探讨，在这之前大家还是先来看看其他的东西吧……



炒炒炒，冷饭炒到底！

光荣公司的无敌赚钱工具“无双”系列，在推出《战国无双猛将传》之后本来所有人都以为接下来将会出台的是《战国无双 2》，然而于日前公布的“无双”系列，却是已经许久不见消息的《真三国无双》新作：《真三国无双 4》！目前在光荣的主页上只能看见一个“真三国无双 4”的 LOGO（和以前一模一样，不过换了数字），下面的小字则注明“预定 2005 年 2 月 24 日发售，售价 7140 日圆，对应 PS2 平台”。

个人评论：掰指头数数，除了鲁肃、颜良、文丑、郭嘉等少数人外，其他武将可能要去中后期找了，比如张任，比如陆抗，比如曹丕，比如邓艾，比如羊祜——光荣这流氓公司，该装多少钱进腰包啊！偏偏人家还卖得好，你就是没办法！



S-E 新网络游戏制作中

任天堂著名游戏制作人宫本茂日前透露，任天堂正与 SQUARE-ENIX 合作，针对 NDS 的无线网络功能设计一款新的网络游戏，希望能把 NDS 的触摸控制、麦克风与无线网络联系起来，并表示要让这款游戏带给掌机游戏界一个全新的游戏定义，但具体细节要等时机成熟才能公布。

个人评论：是口袋妖怪玛丽奥还是勇者恶龙陆行鸟？就算游戏形式新颖，我也不相信他们会开发出一款从系统、故事到角色都全新的网络游戏来！

超级机器人大战销量突破一千万套

另一款冷饭热卖的典型系列《超级机器人大战》，自 1991 年在 GB 上推出以来，截止到 2004 年 5 月为止全系列作品累计销量终于超过了一千万套，BANPRESTO 为了纪念这个成就，决定于 2005 年 2 月 12 日召开特别感谢会“超级机器人大战感谢会 2005——1000 万套的感谢”，并且将在感谢会上公布大量新作游戏影像。

个人评论：对于这样一个纯 fans 向的游戏没什么说的，但是！我依然强烈要求加入机器猫、阿童木和光武……对了，这种“1000 万套的感谢”会是什么？又一次的“钢之魂”演唱会吗？

这次的茶话会是关于新掌机 NDS 和 PSP，目前也正是各大论坛争论的热闹话题，什么销量什么坏点什么飞盘……越看越有趣，而以下摘录的就是编辑部内部的一些讨论，字有点多，大家有心就看吧

DRAGON:PSP 对 NDS 这场比赛，就像当初 PS 对 N64 一样。比赛开始前就已经决定胜负了，载体决定了胜负。

fei:听说 PSP 的光盘可以飞出杀人?

牛蛙:我看好 PSP……贝利大神退散

fei:不要在我后面刻意提及贝利……

DRAGON:有机会给老任写封信，就写：记住一点，你已经不做老大很多年了，这圈子已经不是你振臂一呼，千军相应的时代。怎么给厂商方便(开发平台)，怎么给厂商节省成本（光盘载体便宜呀)，就应该怎么做。

fei:没戏，山内爷在的一天，这任氏风格就肯定在一天。

牛蛙:感觉 NDS 游戏面向的玩家年龄层还是偏低

土星男:掌机上我认为载体不一定是最终结果，好的游戏才是关键.口袋妖怪也全是卡带，照样作作大卖

fei:没错，好游戏才是关键——NDS 除了老任自己的作品，还有哪些好游戏?

DRAGON:但是这次恶意竞争的结果就是都赶工。PSP 可以飞盘伤人;NDS 和 PSP 都有坏点;PSP 最后使用了三星的液晶屏，这简直是……三星的发展目标就是锁定索尼。口袋妖怪不决定胜负。一个作品永远不能决定胜负

土星男:老任自己的作品有哪个次过啊

星辰:其实 ds 已经为山内大叔死后的发展作好准备了

DRAGON:决定胜负是游戏种类多少，老任可以继续赚钱，但是会失去市场的关注

fei:你还不知道第三方厂商的重要么

星辰:特别再加上力度感应

牛蛙:但老任就那几个游戏……

DRAGON:就像 N64 盈利一样，最终市场会抛弃他，现在是百家争鸣的时代。

土星男:就算只有几个游戏，但每次都会有创新啊……比某些机器上游戏多，但都千篇一率来的好吧

牛蛙:虽然我承认自己对任天堂有偏见，但即使创新也就是在原来的基础上稍做变化而已，不是本质上的改变，游戏数量多再怎么也能让玩家有更多的选择，总比就十几个游戏让你选要好得多





NDS 和 PSP 发卖时排队长度的对比，很鲜明。

星辰:事实上，任天堂也是有苦说不出。在光盘载体方面的实力，任天堂和 sony 相比还差的很远。

fei:要论获胜，就该是这个主机的普及程度，而不是个别游戏的优秀程度

土星男:普及的话我认为 GB 系列已经有了很好的基础啊。

牛蛙:GB 和 GBA 的时代都过来了，为什么现在还用卡带，不就是停滞不前么?

DRAGON:有能力的企业，只要想办法，总有解决方案。就像这次索尼用三星液晶屏一样，再说，未雨绸缪本身就是应该想到的，坐在 GB\GBA 的光环上，等狼真的来了，就死定了。世界上本身就是如此，第一个叫创造，之后哪怕是第二，就变成抄袭。

星辰:任天堂没有任何光盘携带类产品的开发经验，恐怕这也是不敢在掌机使用光盘媒体的关键

土星男:只有 SONY 有经验吧?

DRAGON:PSP 的胜利不代表老任没有便携机优势。就像当初 N64 一样，决定胜负的第二战!!! 但老任能不能觉悟呢? 第一步错了，就步步错!

星辰:事实上 ds 和 psp 不光是载体的差别，机能上的差别更大。

DRAGON:机能不是问题，XBOX 机能还好呢!

土星男:PSP 和 NDS 理念上就不同啊

DRAGON:对喽，理念的问题。有钱微软也打不开亚洲市场，主要就是观念。你看艾尼克斯都知道改变，一个 dq8，这么做，只要偏向市场一点点就足以拿回自己的份额，任天堂和世嘉都古板得很。

牛蛙:在游戏制作方面也可以看出来，之前 ATLUS 就公布过要分别在 PSP 和 NDS 上发售女神系列;但是 PSP 上是正传，NDS 上还是那口袋版的女神。连 ATLUS 这类公司都不把正传作品往 NDS 上放，其他厂商就更别说了……

fei:牛蛙举例永远是 ATLUS 呀，桀桀桀

DRAGON:记住一点，编辑们，朋友们! 什么都可以不考虑，但是必须要注意一点:市场! PSP 的排队就说明日本玩家也在背离任天堂!可怕呀，索尼的技术和宣传，让无数人折服。索尼 PS 进入家用机市场也是等待了一个时代(sfc)，掌机也是(gba)，这一点上，说明有准备，有目的，有计划，就是成功的一大半! 你说啥时候游戏日也是如此就好了，是吧，就让我这个主编这么梦一次吧!

星辰:我觉得，以上话题太严肃了……

fei:大家对这次坏点事件怎么看?

DRAGON:坏点，我认为就是赶工造成的!奶奶的，我们中国那么多液晶显示器，都能控制的很好，怎么他们不行???

星辰:如果传说的坏点真是那样，只能说明液晶面板不是 A 级品

DRAGON:说明钱不够，呵呵，价格战的第一炮。谁能首先量产，谁就可以减少成本，再来新质量的冲击。

fei:我觉得坏点没有传闻中那么多，是被人为夸大了，不论是 PSP 还是 NDS。

土星男:光从商业角度看,PSP 的胜利希望比较大，但 DNS 至少做了很多创新……两家都在压价，质量肯定不行啊。

星辰:国际规定 15 寸液晶屏 3 个坏点以内属正常范围……说起来……ds 好像也是 sharp 的液晶?

土星男:是不是两家都买通了 SHARP 的员工在对方的产品上下手?

DRAGON:坏点多对我们国家玩家有利，第一批本身就贵，所以说，坏点让日本人去享受，我们享受无坏点的，呵呵呵，索尼和任天堂真是慷慨呀。

土星男:但是 PSP 其他方面的质量问题也很多

DRAGON:都有问题，这说明现如今的战斗，已经不允许双方排兵布阵再开打，都是遭遇战，两军相遇，勇者胜。

牛蛙:土星同学在说飞盘问题?

土星男:液晶显示屏存在坏点，部分显示屏内还有异物，电话功能打不开，电源有问题，UMD 盒仓关不上导致飞盘……看到 2CH 上日本人说的。

DRAGON:飞盘这简直是 psp 的暗器功能呀

fei:嗯，等买了 PSP，我就把舱口对准你飞一个……2CH 就是个大谣言网站。

DRAGON:说实话，再这么下去，我都想要 PSP 了。搞一个编辑调查，你认为哪款主机上出什么游戏后，你会购买?我是超级机器人大战 f+超级机器人大战 F 完结篇，这是我玩过最爽的机战。

牛蛙:我很少玩掌机，难得这次看到 PSP 还有点心动。现在心理偏向 PSP，NDS 上即使出女神正传也要考虑……

土星男:樱花大战。如果 SEGA 愿意在哪台机器上从制以前 SS 上和 DC 的游戏，我也考虑。

fei:我就是个掌机无视派，揣兜里的东西太容易掉了……H 游戏不错。

牛蛙:……H 游戏不会有的吧?

星辰:H 游戏只有 ds 最适合。

DRAGON:对，可以从不同身位来看。

土星男:还可以触摸!

DRAGON:fei，什么游戏需要触摸? 心跳 psp 版本，摸藤崎的脸……

fei:靠，都能触摸了还摸脸干吗。

DRAGON:你真是主观论者，你和星辰一样，属于脑壳壳硬硬的人。

星辰:只要 ds 走工口路线，估计和 psp 还有一比。(工口:即日语的 yellow)

土星男:我感觉 SONY 一向靠机器坏的快来增加销量……

牛蛙:走工口路线那不就和 DC 末期一样了么?

星辰:这个能摸，那个只能看，差远了!

DRAGON:打住了吧，来说说刚发布的三国无双 4。

fei:光荣又开始了……

DRAGON:我感觉该是下一代武将出现的时候了。次世代武将登场，呵呵

星辰:我先预测明年 9 月要出猛将传

土星男:都网络化了还继续出....光荣没穷到这地步吧。

牛蛙:希望加入左慈、于吉之类的人物，然后明年 12 月再来战国 2……

fei:前期的就剩鲁肃颜良他们了

DRAGON:也不是，上次第三作也就是 4 个新人，这次第一批里面找四个没问题的说

fei:我们来猜女将吧，这个有意思点

牛蛙:虚构的吕布之女，或者马超之妹。

fei:多半是每个势力加个角色

DRAGON:错，现在袁绍也有势力了

fei:马妹子是蜀国的，吕妹子是其他势力的，曹家孙家也该有

DRAGON:曹家，会是曹彰

牛蛙:袁家该势力再大些，把袁术加上

fei:公孙瓒!

牛蛙:加公孙瓒的话应该要大幅加强马上作战系统

DRAGON:吴家，会是谁呢?

牛蛙:诸葛恪、丁奉、徐盛、陆抗……

DRAGON:献帝!! 汉派系!!

fei:……这个逆天

牛蛙::十常侍……

DRAGON:献帝、丁原、十常侍、何进、王允……十常侍之乱，就是至少合肥那么大的城市，曹操剧本就从那里开始!

牛蛙:那跑起来就很爽了

DRAGON:加入城内战和特殊技能!武器最高十二级! 关羽，真·黄龙偃月刀~

星辰:说不定真有城内战……

DRAGON:张鲁，五斗米教，记得一代三国中，还会天变

fei:如果加马大妹子，再有马腾庞德马岱韩遂，这西凉势力就出来了……然后张任、严颜、法正，这是原四川刘家势力;马谡和邓艾其实也不错……

DRAGON:华雄，吕布，高顺，陈宫，貂蝉，又一个势力。

fei:郭嘉，荀彧。

DRAGON:军师类不好做的说

土星男:华佗

DRAGON:徐庶=剑客……这是龙狼传。

fei:徐庶可以拿剑，华佗可以放毒……靠，现在想也没用啊，等游戏出来吧。

DRAGON:几点了? 下班下班~!

贺游戏日全彩
真情回馈大行动
千元大奖期期都送
期期有奖就等你来拿

从2004年10月号开始，每期都有！

游戏日幸运大赢家

天上也会掉馅饼？？这可是真的哦！！
只要每期填写《读者调查表》并按时寄回，就有机会赢取千元大奖！！
还等什么？赶紧参加吧！
下一个幸运儿也许就是你哟！

活动规则

1.凡购买《游戏日》杂志并认真填写当期《读者调查表》且寄回（包括网络调查表）的读者均可参与此次抽奖活动。

2.读者身份必须真实有效，相关信息必须填写清楚、完整（电子信箱、QQ、联系电话等如果没有请填写“暂无”）。所填写的信息不完整或者经核查与调查表上所写不符，即视为无效调查表，将无法参加当期的抽奖活动。

3.身份信息相同的调查表，无论份数，均按一份有效调查表计算。

4.书面《读者调查表》以当期杂志所附带为准，复印无效。

5.网络《读者调查表》请访问http://www.gameday.com.cn/reader/reader.htm并填写。所调查的内容必须填写清晰、完整。

6.为了确保真正购买《游戏日》的读者参与抽奖活动的权益，对于网络调查表将有更加严格的审核制度，一旦出现填写内容不完整或空洞无实际意义者，均按无效调查表处理。

7.每期抽奖有效时间为当月25日起至下月10日截至，请将参与抽奖的当期调查表按时寄回，书面调查表以当地邮戳为准。

8.抽奖奖品将在当期杂志上公布，中奖名单将在下期杂志公布。

9.中奖名单确定之后，将会电话联系中奖者，请务必留下真实有效的联系方法，如果没有联系电话，QQ或者电子信箱也务必填写正确。

10.读者因中奖所承担的个人所得税请自行办理。

11.本次活动最终解释权归《数字化用户 游戏日》杂志社所有。

本期抽奖奖品

一等奖 4名 PlayStation Portable 一台

二等奖 4名 Nintendo DS 一台



权威词典保证
新增国内著名大学英语
四、六级考试版权模拟考题
优秀发音支持
Bestalk全新真人发音系统兼具跟读复读功能
黄色／蓝色外观，转轴式造型

心动赢大奖！铃声免费"Dang"！

只要拇指动一动，大奖赢的很轻松！

领奖方式：短信、电话通知具体领奖方式，中奖用户名单在www.kongzhong.com公布。活动截止时间：2005.3.31。（凡使用本页内任何服务的用户均有机会免费获得价值598元的好易通牛津3888，每期一名）

短信用户看这里——>凡本页中任何单弦铃声均为您免费提供，更可免费享受令你脸红心跳的"私房笑话"三天！还等什么，快动起来吧！
彩信用户看这里——>凡使用本页中任何彩信服务的用户同样享受彩信狂野周末（三天免费）仅限彩信手机用户、声色地带（三天免费）两项大礼！）

单音铃声下载指南

发送15 机型代码 铃声代码发送到33552133（移动用户）或93552133（联通用户）。例如：三星手机用户发送短信156023到33552133（移动用户）或93552133（联通用户），绝色铃声"波斯猫"就归你所有。

编辑短信 156023 → 发送到 33552133（移动用户） 93552133（联通用户） → 成功下载 收到铃声"波斯猫"

机型代码：诺基亚**2** 摩托罗拉**3** 爱立信、联想、东信、波导**4** 西门子**5** 三星**6** 首信**8**

和弦铃声下载指南

中国移动彩信手机用户发送161 铃声代码发送到33552133

例如：中国移动彩信手机用户发送短信161023到33552133，绝色铃声"波斯猫"就归你所有。

资费标准：和弦铃声 2元/条

编辑短信 161023 → 发送到 33552133（移动用户） → 成功下载 收到铃声"波斯猫"

最佳组合

023	波斯猫
024	Super Star
025	天使在唱歌
186	I O I O
182	Fly Away
184	你的微笑(超长完整版)
185	我们的爱(超长完整版)
153	Lydia(完整版)





经典游戏

194	超级玛利
195	1000 Words （最终幻想X2）
196	仙剑奇侠传
198	Day After Tomorrow （仙乐传说）
199	Be The One （战国无双）
200	最终幻想9主题歌
201	天之痕插曲2 （轩辕剑3外传）
202	樱花大战
203	星际争霸进行曲

男人篇

180	算你狠	陈小春
074	乱世巨星	陈小春
068	男人哭吧不是罪(200..	刘德华
105	天意(2004Remix)	刘德华
191	爱你一万年(2004Remix)	刘德华
192	冰雨(2004Remix)	刘德华
193	世界第一等(2004Remix)	刘德华
047	半梦半醒之间(超长完整版)	谭咏麟
052	伤心太平洋（原创）	任贤齐

男人篇

056	偏偏喜欢你(完整版)	陈百强
061	伤心1999	王杰
067	朋友(2004Remix)	周华健
070	第一次(2004Remix)	光良
079	有多少爱可以重来(2004Remix)	迪克牛仔
084	三万英尺	迪克牛仔
083	断点(2004Remix)	张敬轩
086	都是月亮惹的祸(B段)	张宇
171	情非得已(2004Remix)	庾澄庆
172	春泥	庾澄庆
177	挪威森林(原创)	伍佰
164	别说我的眼泪你无所谓(超长完整版)	
169	边走边爱	谢霆锋
170	活着VIVA	谢霆锋

男人篇

002	东风破(2004remix)	周杰伦
011	我的地盘(超长完整版)	周杰伦
012	双截棍	周杰伦
013	三年二班04Remix	周杰伦
014	七里香	周杰伦
015	星晴(2004Remix)	周杰伦
134	断了的弦(2004Remix)	周杰伦
159	爱情悬崖	周杰伦
190	爷爷泡的茶(2004Remix)	周杰伦

男人篇

026	坚持到底(2004Remix)	阿杜
027	撕夜(原创)	阿杜
028	哈罗	阿杜
029	天天看到你(迪曲版)	阿杜
030	离别(迪曲版)	阿杜
003	他一定很爱你(2004Remix)	阿杜
060	壁虎漫步Remix	潘玮柏
188	WuHa	潘玮柏
165	我的麦克风	潘玮柏

男人篇

157	江南(2004Remix)	林俊杰
158	就是我	林俊杰
031	无所谓(2004Remix)	杨坤
032	月亮可以代表我的心(2004Remix)	杨坤
033	飞船(2004Remix)	杨坤
034	那一天(2004remix)	杨坤
044	冲动的惩罚	刀郎
045	情人	刀郎
046	2002年的第一场雪	刀郎

男人篇

005	十年(又过了1年版)	陈亦迅
163	痴心绝对	李圣杰
051	黄昏(2004Remix)	周传雄
055	记事本(2004Remix)	周传雄
058	我的心太乱(迪曲版)	周传雄
069	哈萨雅琪2003	周传雄
175	小薇(完整版)	黄品源
050	海浪	黄品源
076	那么爱你为什么(2004Remix)	黄品源
081	下沙(2004Remix)	游鸿明
093	爱不爱我	零点乐队
095	奔跑(2004Remix)	羽泉
109	无地自容(2004Rem..	黑豹乐队
181	老鼠爱大米	

女人篇

006	绿光	孙燕姿
101	天黑黑(2004Remix迪曲版)	孙燕姿
174	神奇(2004Remix)	孙燕姿
090	我的骄傲(2004Remix)	容祖儿
010	太委屈(超长完全版)	陶晶莹
178	很爱很爱你钢琴版(2004Remix)	刘若英
041	后来(原创)	刘若英
042	一辈子的孤单(完整版)	刘若英
043	为爱痴狂(原创)	刘若英

女人篇

007	勇气(真人原唱版)	梁静茹
062	爱你不是两三天	梁静茹
189	分手快乐(2004Remix)	梁静茹
054	布拉格广场(精彩演绎版)	蔡依林
154	爱情36计	蔡依林
155	看我七十二变(2004Remix)	蔡依林
156	倒带(超长完整版)	蔡依林
049	两个人的幸运	梁咏琪
078	胆小鬼(2004Remix)	梁咏琪

女人篇

016	催眠(超长完整版)	王菲
017	棋子(2004Remix)	王菲
018	香奈儿	王菲
019	但愿人长久	王菲
020	闷(超长完整版)	王菲
088	只爱陌生人	王菲
059	北极雪(完整版)	陈慧琳
091	爱上一个人(2004rem..	陈慧琳
053	星语心愿水晶版	张柏芝

女人篇

048	值得	郑秀文
112	眉飞色舞	郑秀文
072	地下铁	萧亚轩
087	一个人的精彩	萧亚轩
097	我不是黄蓉	王蓉
057	你的眼神(超长完整版)	蔡琴
075	甜蜜蜜(2004Remix)	邓丽君
089	泪海(2004Remix)	许茹云
080	独角戏(2004Remix)	许茹芸
113	爱江山更爱美人	李丽芬
167	下一站天后(超长完整版)	Twins
071	饮歌	Twins
168	风筝与风(超长完整版)	TWINS
022	恋人未满(2004Remix)	S.H.E

女人篇

065	广岛之恋	莫文蔚
085	单眼皮女生	中国娃娃
092	远走高飞	林忆莲
100	相见太晚(超长完整版..	赵咏华
102	剪爱(2004Remix)	张惠妹
107	飘摇	周迅
108	加速度	瞿颖
110	爱就爱了(前奏版)	陈琳
166	可惜我是水瓶座(2004Remix)	杨千桦

影视经典

001	上海滩完整版(原创)	
116	To Be With You （OLYMPUS广告曲）	
117	全世界的爱(TOYOTA花冠歌曲）	周华健
119	开往春天的地铁(开往春天的地铁)	羽泉
120	我就喜欢（全球麦当广告歌）	王力宏
123	I Believe(原创)（我的野蛮女友）	
124	暗香(原创)（金粉世家主题歌）	沙宝亮
132	两个人的烟火(大城小事主题曲）	黎明
096	Colorful Day （丰田威驰广告歌曲）	朴树

影视经典

008	My Heart Will Go On(泰坦尼克号)
115	雪碧广告歌 （萧亚轩）
118	指环王3主题曲 （指环王）
121	沧海一声笑(原创) （笑傲江湖）
122	谍中谍
125	新闻联播(原创)
126	可爱的蓝精灵 （蓝精灵）
127	樱桃小丸子主题.. （樱桃小丸子）
128	I am On My Way （怪物史瑞克2）

影视经典

129	特洛伊战争主题 （特洛伊）	
130	机器猫主题曲 （机器猫）	
131	变形金刚主题曲(原.. （变形金刚）	
133	无间道(dj kiu remi.. （刘德华）	
144	鬼子进村	
149	爱上张无忌（倚天屠龙记）	毛阿敏
135	射雕英雄传之铁血丹心	
139	地球仪 （圣斗士星矢冥王篇）	
140	草帽歌(完整版) （人证）	
141	失恋阵线联盟 （家有仙妻）	
142	敢问路在何方 （西游记）	
143	教父	
145	为一句无声的.. （我爱我家插曲）	
147	追梦人 （雪山飞狐主题曲）	

短信游戏

手机号占卜

小小手机号，蕴涵人生秘密！
发送字母**AD**
到**33557791**(移动)
93557791(联通)
1935576101(网通小灵通)
资费：0.5-1元/条(1-5条)



短信游戏

生日密码

帮你揭开"生日密码"的神秘面纱...
发送短信**AD生日**
到**335577999**(移动)
935577999(联通)
19355761(网通小灵通)
如生日为1月1日则发AD0101到 335577999(移动) 935577999(联通) 19355761(网通小灵通)
资费：0.5-1元/条(1-5条)



情缘指数

他/她，
是不是你今生的唯一？
小小占卜，
瞬间预测你们的姻缘定数！
发送短信**AD生日**
到**33557793**(移动)
93557793(联通)
1935576102(网通小灵通)
如生日为1月1日则发AD0101到 33557793(移动) 93557793(联通) 1935576102(网通小灵通)
资费：0.5-1元/条(1-5条)
短信游戏



彩信游戏

性感宝贝

4.5元/周
性感绝伦的卡通妹妹、至纯CG、电玩色女，全都翘首期待你，只需轻轻的一按。
仅限中国移动彩信用户
发161804到33552133



彩信图片下载指南：

中国移动彩信手机用户发送相应图片代码到33552133，就可以获得你所钟爱的美图。

资费标准：彩信图片 2元/张



固定电话拨打11699835 酷酷乐翻天

领略涩女郎的真实情感世界，更可漫游令人捧腹大笑的欢乐谷！ 本产品客服电话：010-68031322
仅限以下地区网通用户：北京.天津.河北.内蒙古.山东.河南.山西.吉林.黑龙江.辽宁 信息费：1元/分钟

手机拨打1259056572013 情话宝典

躁动生活，不安情绪控制着每一处神经！手机拨打1259056572013进入情话宝典！
信息费：1元/分钟

下载更多精彩，请登录：WWW.KONGZHONG.COM 客服电话：010-68083018 E-mail:service@kongzhong.com 空中网

发送0000到3355（移动用户）或9355（联通用户）取消服务。本页所有服务订阅在六个月内有效，到期后服务订制将发生更改，恕不另行通知。



新春献礼
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID 3
SNAKE EATER
特辑
《MGS3》原声 CD 精选
《MGS3》剧情攻略本
美国标准军用背包
1 月下旬
隆重上市
超值定价29.8元
广告
非游戏日产品